GAMERS

ANO V - Nº 30 - R$ 2,90

30ª edição

escala

PROGAMES

[parasite eve]

OS "PARASITAS" DA SQUARE ASSIMILAM O SEU PLAYSTATION

THE KING OF FIGHTERS '97

EXCLUSIVO!

JOGUE COM OROCHI E ARRASE COM 12 COMBOS DE 100%

BOMBA!

A CAPCOM FINALMENTE REVELA A NOVÍSSIMA CONTINUAÇÃO DE SFZ

EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO

GRÁTIS: Adesivos super transados

ISSN 1413-1471

30

9 771413 147002

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM VIDEO GAME

PROGAMES

CONSUMIDOR FINAL

CONSERTOS, TRANSCODIFICAÇÕES, CHAVEAMENTOS, PARA TODOS OS VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS.

CONSULTE NOSSA RELAÇÃO DE LOJAS FRANQUEADAS MAIS PRÓXIMA DE SUA LOCALIDADE.

LOJISTA

TEMOS TODO TIPO DE SUPRIMENTO NECESSÁRIO.

DAMOS TREINAMENTO PARA LOJISTA DE TODO O BRASIL.
(ATENÇÃO TREINAMENTO SOMENTE NO ENDEREÇO ABAIXO).

PARA QUEM É LOJISTA É UMA BOA OPÇÃO DE RECEITA ADICIONAL, COM BAIXO INVESTIMENTO.

TEL.: (011) 3641-0444 / 831-0444 - COM SR. LÉO

RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi
GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa
GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida
ASSISTENTES DE DIRETORIA
Vera Lucia P. de Morais, Antonio Corrêa, Alessandra de Campos, Luiz Eduardo S. Marcelino
ATENDIMENTO AO LEITOR
Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge
GERENTE DE DISTRIBUIÇÃO E PROMOÇÃO
Alvaro Angelo Tomiatti

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta

Diretor Executivo
Ivan Battesini
Redator Chefe
Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação
Leandro Gusmão Siman, Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento
Revisão e Coordenação Geral
José Donizete de Paula
Fabio Santana de Souza
Ivani Battesini
Publicidade
☎ (011) 3641-0444
Assinatura
☎ (011) 220-4041
Colaboradores
Tarcísio Motta
Walquiria Panicacci
Ilustração de capa
Opera Graphica
Bureau - N. D. R.
Distribuição - DINAP
Filiada à ANER

GAMERS

Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do Limão - São Paulo - SP CEP 02722-000
Fone: (011) 266-3166 ISSN 1413-1471

ÍNDICE

SEÇÕES
GAME NEWS 05
ESPAÇO DO LEITOR 12
PRÓ-DICAS 16
HISTÓRIA DA GAMERS 32
FLASH GAME 52

NINTENDO 64
Quake 64 22
Air Boarder 64 23
Mystical Ninja 53
Rampage: World Tour 53

SATURN
The King of Fighters 97 24
Vampire Savior 28
Dragon Force 2 30
Winter Heat 34
Flame Stryker 53

PLAYSTATION
Bushido Blade 2 35
Samurai Spirits 1& 2 40
Deathtrap Dungeon 42
The Need for Speed 3 44
Pitfall 3D 46
Rebus 47
Final Fantasy V 48
Parasite Eve 49
Lightning Legends 52
Broken Sword 52
San Francisco Rush 52
Punky Skunk 52
Triple Play 99 52
Micro Machines V3 53
Sa-Ga Frontier 53

NEO GEO CD
The Last Blade 54

ARCADE
Real Bout Fatal Fury 2 55
Street Fighter Zero 3 56
Marvel Vs. Capcom 58

The KOF 97 - *Confira os combos de 100% e muito mais desta super conversão da SNK para Saturn.*

Vampire Savior - *Muitos e muitos truques desta ótima conversão para Saturn.*

Dragon Force 2 - *As batalhas épicas estão de volta ao Sega Saturn.*

The Need For Speed III - *Tire rachas, fuja da polícia em um dos maiores jogos de corrida para Playstation.*

Parasite Eve - *Conheça o tão esperado "Cinematic RPG" da Square para Playstation.*

Real Bout Fatal Fury 2 - *Muitos golpes e combos do mais novo game de luta da SNK.*

Rebus - *Avaliação completíssima do mais novo RPG/Estratégia para Playstation.*

Air Boarder 64 - *Sinta-se um verdadeiro Michael J. Fox neste game inovador para N64.*

5º Aniversário

EDITORIAL

5º Aniversário

Tempo de festa!!! (literalmente falando)

Aniversário é sempre uma data muito marcante na vida de cada pessoa. Porém o aniversário da GAMERS é algo ainda melhor, porque traz para toda a equipe uma sensação de felicidade. E por que não dizer, a todos os nossos leitores, que durante estes cinco anos de vida desfrutaram junto com a gente do crescimento da nossa revista?

Durante estes longos cinco anos muitas coisas aconteceram, muitas pessoas passaram, muito suor e noites em claro se foram, sempre com o objetivo de levar até você as melhores imagens e informações sempre em primeira mão. Como aqui o tempo passa voando, procuramos em poucas páginas contar um pouco de nossa história, para criarmos um contato mais próximo com você. Achamos que muitos devem ficar imaginando como é a nossa redação e como tudo acontece por aqui. Para quem nunca teve esta curiosidade, esta matéria talvez sirva para mostrar como é o nosso trabalho desde o início, pois muita gente por aí está se tornando fã da GAMERS somente nos últimos tempos, e talvez não saibam que tudo começou com uma parceria da EDITORA ESCALA com a rede de lojas PROGAMES, que aliás foi o nome inicial da nossa revista...

Aqui, assim como os lançamentos dos jogos, tudo acontece muito rápido. Como sempre, todos os meses trazemos em primeira mão para você, dicas exclusivas, imagens inéditas e os melhores jogos antes que eles pintem nas páginas das outras revistas nacionais (marca registrada da GAMERS). Não costumamos ficar falando muito disto, até porque não dá tempo de ficar vivendo de glórias passadas, mas dê uma olhadinha e veja quem foi a primeira revista a trazer Tekken 3 no mês passado, com todas as dicas debulhadas. Já adiantando, mesmo que você não possua um Saturn, não se esqueça no futuro em qual revista você encontrou primeiro a dica para jogar com Orochi (arrasamos de novo !!!!!), sem contar o monte de truques para Vampire Savior, que aliás é outra conversão perfeita do arcade.

Mas, como não poderia deixar de ser, ainda recebemos críticas quanto à velha questão do espaço de cada sistema em nossas páginas. O console da Sega, o Saturn, devido ao baixo índice de lançamentos, tinha seu espaço cada vez mais reduzido, mas com games de qualidade incontestável. Este mês, The King of Fighters 97 chega com uma das melhores conversões de arcades para Saturn. Aos amantes de RPG e estratégia, Dragon Force 2, dando continuidade à grandiosa saga dos oito cavaleiros do dragão, em grande estilo. Por fim, para a geração saúde (na neve), Winter Heat, considerado melhor e mais divertido que Nagano WO. Fora isso, mais novidades sobre o Katana, novo console da Sega.

E dá-lhe Squaresoft para Playstation. O tão prometido Parasite Eve adiciona dois fatores importantíssimos ao mundo dos games: primeiro, o gênero: Cinematic RPG. O segundo? Aya Brea, claro! Juntamente com Chun-Li e Lara Croft, já é considerada uma das grandes musas dos gamemaníacos. Além de mitocôndrias enlouquecidas, samurais começam a invadir o console, com Bushido Blade 2 e Samurai Spirits Pack, com golpes e muito mais. Além disso, você confere ainda The Need for Speed III, DeathTrap Dungeon, Rebus, o remake de Final Fantasy V, etc.

Para o N64, Quake 64 e todas as suas criaturas do inferno, que junto com Air Boarder 64 e Mystical Ninja dão um novo gás ao console. E até o Neo Geo CD, depois de estar um tempo sem lançamentos, tem agora sua versão de The Last Blade.

Como prometido na edição passada, aqui está Real Bout Fatal Fury 2 juntamente com o restante dos golpes e combos de Marvel Vs. Capcom, para arcade. E ainda mais! Exclusivo aqui na Gamers, Street Fighter Zero 3, onde a Capcom volta atrás e revela as primeiras informações e imagens de um de seus maiores segredos...

E como não poderíamos deixar esta data passar em branco (Cinco anos! Cinco anos!) fizemos uma edição especial, com brindes, maior produção na capa e tudo o que pudemos fazer para premiar quem sempre nos prestigiou: você, leitor. Longa vida à Gamers! Viva!

ERRAMOS

A edição passada foi quase perfeita, mas... Além de "Residente" Evil doer os ouvidos ao ser lido na seção Fora do Ar (pág. 13), o truque para mudar de personagem durante a luta em X-Men Vs. Street Fighter EX do Playstation (pág. 16) saiu que para fazer no segundo controle deveria pressionar ← quando na verdade os controles são os mesmos. Confira detalhadamente na seção Fora do Ar desta edição.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

É com este novo sistema que avaliamos os jogos publicados na Gamers. Aqui nós informamos o sistema, a nacionalidade, o nome do game, a softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc.), o gênero (RPG, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (Gráfico, Som, Jogabilidade, Originalidade e Diversão), que variam de 0.1 a 5.0. Em seguida são citados os Prós e os Contras do game. Por fim vem a Classificação Final do game, que é uma média entre as 5 cotações (com ênfase em diversão). Confira a tabela de notas para as características dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo	3.0 - 3.7 = Bom
0.8 - 1.4 = Ruim	3.8 - 4.4 = Ótimo
1.5 - 2.2 = Fraco	4.5 - 5.0 = Excelente
2.3 - 2.9 = Médio	

GAME NEWS

NINTENDO 64

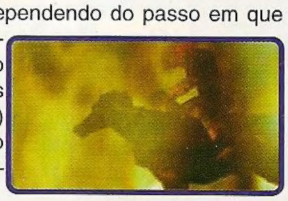
The Legend of Zelda: The Ocarina of Time

Nintendo

RPG - 256 MEGA

"Sai ainda este ano..."

Novas imagens de The Legend of Zelda: The Ocarina (uma espécie de Flauta) of Time, ou Zeruda No Densetsu: Toki No Okarina, como é conhecido no Japão, uma das maiores novelas de adiamentos Nintendo, foram liberadas para matar nossa curiosidade. Mas a empresa afirma que o motivo para tais adiamentos é a grande preocupação dos envolvidos no projeto com a qualidade do jogo, tanto gráfica quanto musical ou da diversão. Agora a jogabilidade já está bem definida, sendo cada botão do joystick utilizado para uma função específica, como o uso de itens, equipamentos, ações, etc. Juntamente com as cenas de batalha divulgadas, a Big N explicou algumas dúvidas que se mantinham no ar. A principal dúvida quanto às batalhas. Havia-se o medo de que o resultado final fosse algo semelhante a EXcalibur, do Playstation, ou seja, com uma jogabilidade bastante prejudicada pela péssima utilização do sistema de batalha. Mas a empresa afirmou que as batalhas terão muito mais ação com a simplicidade que a versão anterior (A Link to the Past, para SNES) oferecia. Quanto à dificuldade, foi divulgado que os chefes possuirão uma complexidade acima do comum (tanto que boa parte da memória do cartucho fora usada para armazenar seus dados!), fazendo com que os fãs do gênero encontrem no título um bom desafio. Tocando no assunto da grande memória do game, além dos chefes, um outro elemento que ocupa bastante dessa memória é o mapa, que já pode ser considerado um dos maiores de todo o mundo dos games. Serão dezenas (cogita-se a existência de centenas) de regiões povoadas ou intocadas pelo povo de Hyrule, tudo garantindo uma diversão prolongada à décima potência, indo de cavernas subterrâneas, descampados e até estômagos de certos animais! A última das notícias agradará, sem dúvida aos fãs do personagem Link, protagonista desde os tempos do Nintendinho. Agora, com a capacidade do N64, o personagem criado por Sigero Miyamoto não será mais aquele personagem estático, que apenas acumulava corações e equipamentos para se fortalecer e evoluir. No decorrer do game, o jogador acompanhará todo o desenvolvimento e transição do jovem Hyrulian, impetuoso e corajoso, para o aldaz guerreiro adulto, que fará de tudo para salvar a princesa Zelda e Hyrule. Vale lembrar que, após sua apresentação na E3, a Nintendo of America dará início à tradução para a versão americana (por Dan Owsen, o mesmo que fez a tradução de A Link to the Past). Dependendo do passo em que ambas andarem, talvez até se tenha um lançamento simultâneo no Japão e nos States. Por enquanto é só. E não se esqueça: a qualquer momento voltaremos com mais informações sobre a novela (talvez um quinto adiamento?) da Nintendo! Por que, afinal, segundo um alto funcionário da Nintendo, *"Zelda sai ainda este ano. Afinal, não podemos viver de GoldenEye para sempre!"*



NINTENDO 64

F-Zero X

Nintendo

Corrida - 96 MEGA

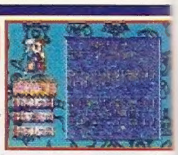
Previsto para agosto no Japão

Há mais de seis anos atrás, nascia no recém-lançado Super Nintendo, um dos maiores clássicos de games de corrida de todos os tempos: F-Zero. Um dos primeiros títulos do SNES, F-Zero inovava por sua tecnologia (juntamente com Pilot Wings, apresentava o Mode 7 - sistema que permite efeitos de zoom e rotação simultaneamente) e por sua jogabilidade, tão fácil e precisa. Era, enfim, um dos melhores games para o console. Quando foram anunciados os primeiros games para N64, e nestes se incluíam Pilot Wings e Super Mario, logo veio a idéia de que F-Zero também teria sua versão (afinal, os três foram os pioneiros nos SNES!). Mas... Quase um ano após o lançamento do console e nada de F-Zero... Os fãs da série começaram a se sentir órfãos... Mas é quando a Nintendo divulga as primeira imagens de seu revolucionário título de corrida futurística, ainda batizado de F-Zero 64. Imagens, aliás, que você pode conferir na Gamers 20. Meses depois, novas imagens, mostrando novos carros, novas pistas e uma data de lançamento: Julho de 98. Cinco meses depois, com cerca de 60% do game completo, a data se manteve, algo raro entre os lançamentos da empresa. Agora, além da aprimoração dos efeitos de luz e sombra, que dão mais "realismo" à esta corrida, F-Zero X já apresenta a jogabilidade. Segundo a empresa, será possível se escolher entre 30 carros diferentes, variando na velocidade, resistência e curvas, assim como em seu antecessor (se bem que de quatro carros para trinta é um salto um tanto longo demais...). Aliás, os trinta carros participam das corridas, podendo, inclusive, estarem os 30 na tela que não há Slowdown. Existem, até agora, três classes de corridas, sendo elas a Jack Cup, a Queen Cup e a King Cup. A velocidade é alucinante, com trinta carros correndo em pistas onde a velocidade pode atingir a casa dos milhares. Tocando no assunto pistas, estas agora estão muito mais variadas, deixando de lado a monotonia de percursos completamente horizontais. Há aquelas em que o carro parece estar em queda livre dentro de um tubo! Simplesmente alucinante. Pelas pistas também é possível se encontrarem as velhas marcas no chão, indicando os Boosters e os recarregadores de energia e combustível. Há também a possibilidade de se jogar em quatro pessoas, da mesma forma utilizada para GoldenEye e Star Fox, por exemplo.

Você também tem total controle sobre as câmeras, podendo visualizar a corrida do alto dos céus ou mesmo de cima de seu "capô". Assim sendo, tendo a Nintendo mantido até o momento a data de lançamento de F-Zero X, então nos resta esperar para conferir este que realmente promete revolucionar os games de corrida futurista.

A dois ou a quatro, as altíssimas velocidades de F-Zero X prometem bater todos os games do gênero, como AeroGauge e Wipe Out

PLAYSTATION



Pocket Fighter

Capcom

Luta - CD

Previsto para 11 de junho no Japão

A Capcom novamente. Tempos após o início da conversão de Pocket Fighter (Super Gem Fighter nos States) para Saturn, previsto para 7 de julho no Japão, utilizando o cartucho de 4 MEGA RAM, a softhouse anuncia uma versão deste sucesso para o Playstation. Com dez personagens selecionáveis normalmente e dois "escondidos" (nos cantos...), Pocket Fighter é uma espécie de sátira dos games de luta da Capcom (assim como Parodius, da Konami, era para os games de nave). Todos os personagens são versões SD (Super Deformed, termo muito usado em mangá e anime para definir as versões baixinhas e cabeçudas de personagens normais) de grandes astros de Street Fighter (como Chun-Li, Sakura, Ryu, Ken, Ibuki e Zangief), Darkstalkers (Morrigan, Felícia, Hisien-ko / Lei-Lei) e de Red Earth (a Teesa / Tabatha), sendo este último não tão famoso quanto seus irmãos mais velhos, mas foi o primeiro a utilizar a placa CPS3 (a mesma de Street Fighter 3). Fora estes, temos os secretos Dan (já dá pra imaginar... Se o Dan original já era comédia pura, imagine o SD...) e Akuma. Os golpes e combos são todos sátiras dos originais, como um TatsumakiSempuukyaku que cria uma nuvem de chuva sobre Ryu, ou um combo de Akuma fazendo ginástica de sunguinha (!?!). Este últimos citados são de fácil aprendizado (os comandos dos especiais aparecem na parte inferior da tela, enquanto os combos saem com uma facilidade incrível) e vão se fortalecendo com a acumulação de Gems, as jóias pegas ao se atingir o oponente ou elementos que... Hmm... Flutuam pela tela, sendo cada cor representando um desses golpes. Quando as barras se acumulam (até um máximo de 3), é possível se soltar as versões Super destes. Haverá cinco modos, sendo eles Arcade, Versus, Training, Time Attack e Edit. Este último consiste em editar seu próprio personagem (não foram divulgadas informações precisas sobre isso, mas fala-se sobre Tessa perguntar quais as características que você deseja para seu personagem. Ao fim destas, ele estará pronto para combater os grandes guerreiros mundiais e sobrenaturais). Isso tudo para compensar a grande perda de Frames que o game sofrerá, assim como em KOF97, devido à baixa quantidade de RAM do Playstation. Mas, ainda assim, estamos de olho...

PLAYSTATION

The King Of Fighters 97

SNK

Luta - CD

Previsto para 28 de maio no Japão

Mais uma versão de The King of Fighters 97, que chega um ano atrasado, mas com algumas novidades. Para compensar a grande perda de frames em relação à versão do arcade e do Saturn, principalmente no cenário, e também nos próprios golpes (onde os personagens com grandes Sprites, como Ryuji Yamazaki, Yashiro Nanakase ou Chang Koenhan, foram os mais prejudicados), devido principalmente à baixa memória RAM do console, a SNK adicionou algumas alterações que podem agradar a muitos que não "botavam uma fé" nesta versão. Apesar de não existir, aparentemente, nenhuma alteração em relação aos modos de jogo, é provável que existam modos secretos. O Image Gallery também está presente, assim como nas outras versões caseiras, mas com novos artworks. Há também um pequeno demo (não jogável, infelizmente) do mais novo lançamento da empresa para o console, The King of Fighters: Kyo. Mas, acima de tudo isso, o motivo que levará muitos a suportar os problemas de LoadTime lento, Slowdowns e Frame Rate baixo é a possibilidade de se utilizar um dos mais poderosos lutadores da história de KOF: Orochi, a própria força encarnada, que um dia fora selada pelos Yagami e pelos Kusanagi há mais de 1800 anos. Orochi será um personagem selecionável também no Single Mode (diferente da versão de Saturn, onde ele é selecionável somente no Practice Mode), bem como Orochi Iori, Orochi Leona e Orochi New Faces Team. Enquanto o dia 28 não chega, confira as imagens divulgadas e prepare-se com os combos desta edição...

PLAYSTATION

Real Bout Fatal Fury Special: Dominated Mind

SNK

Luta - 2 CDs

Previsto para 25 de julho no Japão

Novas informações foram divulgadas sobra a versão especial de RBS para Playstation. O que antes começara somente como um rumor que rondava a mídia, revelara-se um verdade durante a última TGS (confira a cobertura especial na edição passada), com a divulgação de imagens e informações. RBSDM virá em dois CDs, sendo um deles o jogo em si. Este virá com várias novidades em relação às versões de Saturn e Arcade (também para suprir a falta de RAM do Playstation). A primeira delas é um modo de jogo onde os planos de ação foram simplificados para uma única linha (como em alguns cenários de RB2, dos arcades, que você confere nesta edição). Há também o novo Quick Approach System, que permite a você se mover para frente ou para trás enquanto estiver na defesa (ou seja, será possível se contra-atacar com uma facilidade muito maior). Outra inovação é o Final Impact System, que consiste na possibilidade de se emendar certos Danger Moves (os Super Combos de RBS) para acabar de vez com a energia de seu oponente. Haverá também uma nova tela de seleção de personagens, novos detalhes nos cenários e algumas outras novidades não reveladas. Além disso, está confirmado que alguns personagens ganharão novos Danger Moves (como uma versão turbinada do Power Charge de Terry, semelhante a um outro especial dele em KOF97). Serão cerca de 25 personagens, incluindo Big Bear, Jubei Yamada e até Alfred, o personagem secreto de Real Bout 2; sendo quatro deles secretos. Quanto aos modos de jogo, aos cinco originais foi adicionado mais um, o Character Information, que contém as histórias, informações, listas de comandos de todos os personagens contidos no game. "E o segundo CD? Para que serve?" você deve estar se perguntando. Bem, aqui está a maior surpresa. Para os fãs de Fatal Fury, a SNK adicionou um presente especial: um CD denominado Fan Collection: Fatal Fury CD. Nele, uma série de elementos legais, como uma coletânea contendo todas as apresentações de todos os Fatal Furys, desde sua primeira versão para os Arcades; um pequeno jogo chamado Character Database, onde você encarnará um repórter que precisa entrevistar os astros do game e acumular o máximo possível de informações na Database; uma imensa galeria de imagens e ilustrações de todos os personagens da série Fatal Fury, com destaque para a seção de *Cosplayers* (uma mania no Japão que começa a invadir o Brasil, que consiste em vestir-se e portar-se como seu personagem favorito; lá existem até concursos disso, sendo a palavra originária do inglês Costume Players). Por fim, uma das novidade mais legais, a Duck King Dance Room, onde você escolhe uma entre as várias trilhas sonoras da série e Duck começará (com seu pintinho também?) a dançar de acordo com o ritmo da música! Dez! A SNK sabe realmente como superar as dificuldades com memória e agradar o público ao mesmo tempo. Ponto pra ela.

SATURN

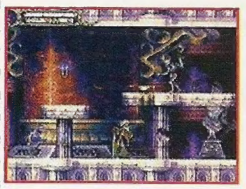
Dracula X

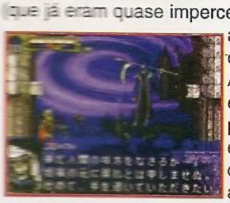
Konami

Adventure / RPG - CD

Sem previsão de lançamento

Dracula X (Castlevania X nos States) fora considerado um dos melhores games de plataforma desde o saudoso Super Metroid de SNES. Com uma jogabilidade exemplar e um desafio cativante, Dracula X conquistou milhares de fãs por todo o mundo, fazendo jus ao nome que carrega. Mas, com o sucesso, vieram as exigências. Muitos consumidores pediam um versão do excelente título para o console da Sega. E a Konami, não deixando-nos na mão, deu início à produção de uma versão "Saturniana". Apesar do atraso de um ano, o game continua sendo um sucesso. Na versão de Saturn, muitos dos erros antes contidos serão eliminados, devido à grande capacidade do console em produzir games em 2D. Novos elementos foram adicionados, como novos efeitos de luminosidade, queda perceptível no número de Slowdowns (que já eram quase imperceptíveis), e duas novas áreas a serem exploradas, sendo uma delas uma estufa assombrada, com uma flora que mais parece uma fauna demoníaca; e um novo calabouço subterrâneo. E ainda mais: você não mais precisará jogar com Alucard. Além dele, outros dois personagens estarão disponíveis desde o início: um deles é Richter Belmont, o famoso caçador de vampiros pertencente ao clã dos Belmont (antes, para se escolhê-lo, era necessário se terminar o game e colocar-se uma certa senha como nome para assim poder acessá-lo) e conta com seu valoroso chicote; e a outra é uma personagem que, diziam os rumores, seria selecionável na versão de PS. É Maria, irmã de Anett (a esposa de Richter), que viera ao castelo do temido Conde Vlad Tepes Dracula para encontrar o cunhadinho desaparecido há muito tempo. A jovem de cabelos dourados, que acaba por se apaixonar por Alucard, conta com o poder de vários animais mitológicos, como dragões, unicórnios e muitos outros. E ainda há a possibilidade de que tanto Richter quanto Maria utilizem o sistema de experiência, níveis e equipamentos de Alucard, diferenciando-se da versão anterior, do console da Sony. Mas não comemorem muito ainda, aqueles que não dominam a língua japonesa: não existe nenhum plano, até agora, de que o game seja lançado nos States. As possibilidades existem, mas muito (MUITO mesmo) remotas.





PANTERA VIDEO LASER & GAMES

O MELHOR EM FILMES E GAMES

Importação Direta

É fanático por RPG? Temos todos para PSX e Saturno.

Quem disse que o Saturno está em baixa?

Veja só....

The King of Fighters 97

Grandia

Mystaria

Dark Savior

Enemy Zero

Tengai Makyo

Dragon Force

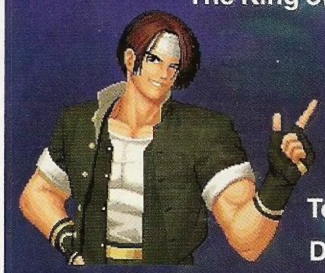
Albert Odyssey

Burning Rangers

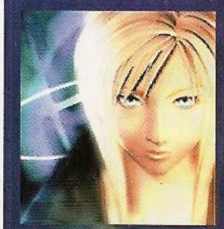
Panzer Dragoon RPG

X-Men Vs. Street Fighter

Real Bout Fatal Fury Special



PLAYSTATION



Parasite Eve

Diablo

Tenchu

Tekken 3

Road Rash 3D

Batman e Robin 3D

Deathtrap Dungeon

Ranma 1/2 Battle Renaissance

Temos Também CD's p/ Neo Geo CD

The Last Blade

The King of Fighters 97

Real Bout Fatal Fury Special

E outros...

Solicite Nossa Tabela! Cadastre-se e Receba Mensalmente o Nosso Informativo

O Melhor Preço

Enviamos p/ Todo o Brasil

Via Sedex

Tel / Fax: (095) 224-2202

E-Mail: panterav@technet.com.br

PLAYSTATION

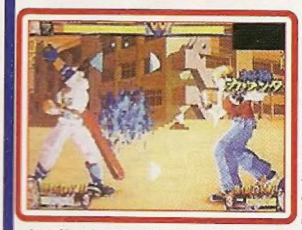
Rival Schools: United By Fate

Capcom

Luta - CD

Previsto para julho de 98 no Japão

A Capcom sempre inovando. Apesar de gráficos 3D não serem sua especialidade, a softhouse mostra sua versatilidade em tirar o máximo possível de suas capacidades.



É o que acontece em Rival Schools: United by Fate (Justice Schools: Legion of Heroes no Japão). Em seu segundo título de luta 3D (sendo o primeiro o saudoso Star Gladiator, que também está próximo de ganhar sua segunda versão definitiva), e tendo em vista que a série Street Fighter EX fora produzida pela (na época) pouco conhecida Arika com seu consentimento, a Capcom atingira um sucesso bastante superior ao esperado no Japão, em dezembro do ano passado, bem como mais tarde nos States, apesar da expectativa ter sido bem maior. E, como não poderia deixar de ser, RS ganha sua conversão para consoles caseiros. Apesar do console da Sega mostrar-se muito superior em conversões de games 2D, possuindo uma animação muito mais fluente (entenda-se, maior Frame Rate) que o console da Sony, este último é mais recomendado para games desse naipe, assim como acontecera com Star Gladiator (que teve sua versão caseira também, para o console em questão). Aliada à capacidade em gerar gráficos poligonais do PS, está a incrível imaginação dos programadores da Capcom, que conseguem, sempre de forma brilhante e surpreendente, criar *fighting games* com QUAISQUER tipos de personagens. Desde os super-heróis da Marvel nos vários crossovers da empresa até os Mechas (termo usado, principalmente em mangás e animes, para designar os famosos robôs gigantes, ou quase, controlados por humanos... Ou quase!) de Armored Gears, protagonistas de Cyberbots: Fullmetal Madness. Desta vez os astros são estudantes. Mas não simples estudantes. Em Rival Schools encontram-se os mais diversificados e conhecidos estereótipos, indo desde aqueles com "o maior moral e ibope" até os "punks" (ou que assim se consideram...). Além disso, não são jovens comuns. São jovens nascidos em um mundo onde cresceram e viveram entre a convencionalidade de um Hadoken ou a facilidade de se aprender um Sonic Boom. São jovens que aprenderam, desde pequenos, a manipular e admirar aqueles que manipulam com maior facilidade a energia interior e convertê-la em força de ataque. Tudo isso, em um mundo onde Ryus e Kens existem realmente e Dans são celebridades até mesmo entre os astros de cinema. Você escolhe entre cinco escolas, sendo uma delas, a Justice High School, possuidora de apenas dois mestres, o professor Hideo "Ryu" Shimazu e a médica Kyoko "Chun-li" Minazuki, que buscam pela verdade por trás de Raizo, o diretor e bibliotecário, suspeito dos recentes desaparecimentos de alunos. Na Tayou (Sol em japonês) High School você tem à sua disposição três guerreiros, que lutam para saber o que acontecera com a mãe de Batsu, o qual possui uma técnica muito parecida com a de Sagat, e revela uma enigmática ligação com o diretor Raizo. Os outros dois, Kyosuke Kan, irmão do misterioso Hyo, que se mostra o mandante de toda a trama, e possui golpes como bumerangues sônicos e facões (além de um gosto peculiar para roupas... Calças boca-de-sino com tênis a la Nike? Vai entender...); e Hinata, a jovem que procura por ideal para lutar. Na Pacific High School, Faculdade considerada de elite, vários desaparecimentos vêm ocorrendo, inclusive o da mãe de Roy, o mais "Boy" de todos (de ROY para BOY é uma única letra...), tendo Shoryukens de fogo. Ele vem acompanhado de seus amigos, Boman, o grande afro-nipo-americano (isso existe?) que parece um Zangief turbinado; e Tiffany, a menina que veste um maiô (heheh) com a bandeira dos States estampada nela. Na Gorin HS, os esportistas Shoma Sawamura (Baseball), Natsu Urahara (Volley) e Roberto Sanho (goleiro com uma mega viseira), resolvem investigar, meio que de bicão, os desaparecimentos ocorridos. A Gedo HS (pelo menos o que sobrou de pé dela), com seus alunos depravados, como Akira (que revela-se uma belíssima mulher por baixo do capacete negro em sua segunda forma, que também conta como um personagem à parte), Eiji (ou Edge, como gosta de ser chamado devido às suas lâminas) e Gan (o lutador de sumô mais violento que o E. Honda...) procuram pelo líder de sua gangue. Para versão de Playstation estão confirmados, além do storyline intacto, o sistema de **Team Up Attack**, onde o segundo personagem presta auxílio ao outro, seja por meio de um poderoso golpe em conjunto (que varia de uma seqüência de vários hits ou uma única rajada de energia), seja por meio de recarga de energia ou da barra de **Burning Vigor Attack** (os assim batizados Super Combos de Rival Schools, cujas barras podem ser carregadas até um máximo de 9); o sistema de **Counter Attacks** (aliás, considerado um dos mais eficientes e de fácil aprendizagem da Capcom); os dezoito personagens (incluindo a Sakura, de Street Fighter Zero, que luta por sua escola, a Tamagawa Minami HS) originais do arcade e mais dois outros (sem informações reveladas), totalizando **vinte lutadores** selecionáveis; uma apresentação em anime, diferenciando-se da seqüência de imagens da versão arcade; **novos finais**; os modos **Practice**, **Versus**, **Story** / **Arcade** e um outro, exclusivo do console, o **School Life Mode**, onde você terá de escolher somente um personagem e guiá-lo durante o ano letivo, podendo escolher a forma de relacionamento com os outros personagens, realizando atividades que influenciarão em atributos como Força, Resistência, Velocidade, Força Espiritual, Charme e Cansaço. Exemplo? Você poderá levar seu personagem a participar de olimpíadas na Gorin HS para aumentar sua Força. Ao fim do ano, você terá um personagem completamente personalizado, com atributos e, talvez, com um/a parceiro/a próprio/a. Caso a Capcom consiga manter a mesma qualidade dos arcades, como ela vem fazendo com as conversões para o console da Sega, então Rival Schools: United by Fate promete ser um dos melhores games do gênero no console. É esperar pra conferir...

RAPIDINHAS

Seiken Densetsu 4 anunciado para N64

Após alguns anos orfãos dos games da Square, os proprietários do N64 podem começar a comemorar. A produção de Seiken Densetsu 4 (ou **Secret of Mana 2**, caso seja lançado no mercado americano, logo que nem a primeira nem a terceira versão, sendo a primeira para Game Boy e a segunda para SNES, o foram) foi divulgada para a mais alta plataforma da Nintendo. A Square havia se "desligado" da empresa devido às excessivas exigências (entre elas, o contrato de exclusividade) da Nintendo para com a Square. Quando o lançamento de Final Fantasy VII foi anunciado para o Playstation então... A casa caiu. A Nintendo exigiu que uma versão de N64 fosse produzida com uma qualidade muito superior à do console da Sony. Então, cansada de tudo isso, a Square declarou sua independência. Agora, com SOM 2, a Nintendo poderá retorna ao reino dos RPGs em grande estilo. Tendo três títulos anunciados (Seiken Densetsu 3, Mother3 e Zeruda no Densetsu: Toki no Ocarina) e sendo um deles da Square, os fãs de N64 podem se sentir mais aliviados quanto ao futuro RPGístico do console. Só um toque: não espere para muito cedo SOM2. Somente sua produção fora anunciada. Nada de storyline, nada de personagens, nada de gráficos, nada de nada. Hmm... Isso parece o começo de uma looooonga novela...

Rayearth adiado mais uma vez...

Fato: Magic Knight Rayearth foi lançado no Japão em meados de 95. Fora considerado um ótimo título pelas revistas especializadas e um sucesso de vendas pelos consumidores.

Conseqüência: A Working Designs anunciou o início da produção da versão americana deste título para Saturn, a ser lançada no início de 96...

Rayearth era um dos títulos mais cogitados para o panteão de RPGs do Saturn. Mas o título agora concorre para game mais adiado do século. Os adiamentos foram tantos que até pode-se perder a conta. Mas vamos tentar relembrar (afinal, você deve ter conferido a "saga" através da Gamers...). O primeiro adiameno fora devido à questão dos nomes das guerreiras (Hikaru do fogo, Umi das águas e Fuu dos ventos, no original japonês). A Sega, detentora dos direitos do Anime, queria que os nomes fossem os mesmos do anime a ser lançado nos States (Lucy, Marine e Annemone, respectivamente). Mas, como isso nunca aconteceu (o lançamento do anime), a Working Designs perdera mais um bom ano... Depois disso, o trabalho de tradução foi iniciado. Agora, dois anos depois, a tradução já está QUASE completa. Boa parte do enredo já está traduzido. Bem, tendo-se em vista que somente UM PROGRAMADOR está trabalhando nisso, trancado em sua salinha escura nos confins dos porões da empresa, esse passo é bem rasoável. Se bem que ainda falta a dublagem dos personagens. Em Rayearth, a maioria dos diálogos é falado, sendo assim um longo trabalho. Fora isso, ainda é possível que o game dê alguns problemas no momento em que ele rode no Saturn, devido às alterações feitas pela WD, como a substituição das cenas de anime em tela pequena pelas FMV... Mas tudo beeeem. Ainda faltaria mesmo a aprovação da Sega (alguns meses) e o início da produção em massa (Hmm... Você já deve saber...). A última notícia que temos é que Victor Ireland (já conhecido por estas bandas), presidente da WD, disse que TALVEZ Rayearth ainda seja lançado em ALGUM DIA DE 98... Muito legal. Mas os donos de Saturn já devem estar acostumados com isso. Após o cancelamento de Lunar: The Silver Star Story nos USA (sendo lançada somente a versão de PS em inglês...), pode-se esperar de tudo. Agora só resta uma dúvida: em quem acreditamos mais? Victor Ireland, Papai Noel ou no Coelhinho da Páscoa?

Square e EA, uma santa aliança

Notíca quente. A Square e a Electronic Arts criam uma nova empresa, a Square Electronic Arts LLC. Nos States, a empresa se chamará Square EA, e se encarregará de trazer títulos da Square japonesa, como Parasite Eve e Xenogears, para o mercado americano. No Japão, a empresa se chamará EA Square, trazendo games da EA (FIFA Soccer, Diablo, etc) para o mercado japonês. Mais notícias em breve. O mundo cada vez mais unido...

RAPIDINHAS Especial

KATANA

O novo console da Sega promete colocar a empresa pela primeira vez na primeira posição do mercado

O Lançamento...

Você que acompanha a Gamers já deve saber algo sobre o novo console da Sega, o Sega Katana (aliás, lembrando que este é o nome provisório). Deve saber sobre a decepção quanto sua não aparição na última TGS, realizada em Tokyo no mês passado. A Sega alegara que ela precisaria de mais tempo para atingir as especificações técnicas desejadas. Assim, a empresa prometera a aparição de seu console na CGDC (Computer Game Developers Conference), a ser realizada em 25 de maio. Só houve um problema: seu primeiro jogo, **D2** (eu canto assim porque eu... ops, nenhuma alusão ao vocalista do Planet Hemp), continuação do famoso D, da Warp (Enemy Zero, Real Sound), seria apresentado dia 23 de maio, ou seja, ANTES da apresentação do Katana. Caso mantivessem a data de apresentação original, muitos diriam "Legal, da hora, dez... Mas... Cadê o console?". Fora isso, a Sega deveria ter de competir pela atenção da mídia com várias produtoras. Então, resolveram adiantar para o dia 15 de maio. Perfeito, o console seria revelado uma semana e meia antes do prazo esperado, em um ambiente onde eles não teriam de competir pela mídia... Ou assim pensavam. A Square (famosa por games como Final Fantasy VII ou Xenogears) havia marcado o anunciamento do início da produção de seu renomado e esperado **Final Fantasy VIII** (já que Parasite Eve e Xenogears foram lançados, o time de artistas e programadores da Square está pronto para dar início ao novo projeto) para 15 de maio (o mesmo dia)... Que dilema. Concorrer com Final Fantasy VIII seria criar grandes atritos entre as duas empresas. "Nós não vamos ir contra a Square. Com esses caras nós preferimos trabalhar juntos", disse um auditor da Sega. Assim, a apresentação do Sega Katana fora marcada para dia **21 de maio**, dois dias antes de D2 ser mostrado ao público. E, caso tudo corra bem, esta é a data final.

Pode Sentir o Poder?

Mas deixemos a novela de lado. A principal pergunta sobre o console é "Qual a potência da máquina?". Bem, basta dizer que aqueles que viram o Sega Katana em funcionamento (com o demo lançado de Scud Race / Super GT, utilizando-se da mais baixa resolução da nova plataforma), puderam comprovar que ele é MAIS PODEROSO QUE A PRÓPRIA MODEL 3 (Virtua Fighter 3, Super GT, Virtua Striker 2, Virtual On 2: Oratorio Tangram, etc, etc)! Ou seja, sendo Virtua Fighter 3 considerado quase um CG jogável, o Katana terá capacidade de criar games com uma qualidade maior que essa! Confira abaixo os dados da fera:

-Processador central Hitachi SH-4, de 200 MHz de velocidade;
-Chip Acelerador Gráfico PowerVR2 (Highlander);
-Resolução de 320 x 224 & 640 x 240;
-Chip de Som Yamaha ARM7 (baseado no Chip de Som da ASIC);
-CD-ROM de velocidade 6x;
-Um total de 18 Megabytes de RAM (2 para Som, 8 para Vídeo e 8 para a memória principal);
-8k de instrução, 16k de data e 128K para os buffer caches do CD ROM;
-Modem card;
-Joystick de 6 botões e um direcional analógico;
-Memory Card com display de Cristal Líquido;
-Usará como sistema operacional o WinCE da Microsoft, utilizando a versão mais recente do DirectX (provável 6.0 até o lançamento);

A essência do novo sistema é o chip de aceleração gráfica, o **PowerVR2**, instalada no processador **Hitachi SH-4**, desenvolvido pela Videologic inglesa, recebendo assim o apelido de **"Highlander"** (talvez uma alusão à saga homônima de imortais, mas principalmente por ter sido produzida nas "Terras Altas" da Europa). Ela fora exibida instalada em computadores de estações gráficas, rodando Scud Race, mas a Videologic afirma que sua performance será muito melhor no Katana, logo que num PC existem muitas tarefas a serem realizadas simultaneamente, o que diminui a velocidade da comunicação entre a Placa e a CPU (em outras palavras, o Katana terá **acesso direto da Memória ROM para a RAM**). O Highlander é capaz de manipular simultaneamente **1.000.000 de polígonos**, fora os outros milhares de polígonos por segundo da CPU. Mas esta estatística não pode ser a única a exprimir todo o poder do aparelho. Dezenas de efeitos especiais, entre eles o **Anti-Aliasing** (muito utilizada em games 3D de N64, tais como GoldenEye, Turok ou Quake 64, que você confere nesta edição), **Mip-Mapping**, **neblina** (como em GoldenEye de N64), etc, sendo todos realizados pelo PowerVR2 (que, dizem, é superior à placa aceleradora de vídeo para computadores 3Dfx Voodoo 2). Outro fator importante é a altíssima resolução alcançada com a placa. "Mesmo a mais baixa resolução do Katana colocaria a mais alta do Saturn (Virtua Fighter 2) no chinelo". O sistema cria a imagem em alta resolução antes de balanceá-la de acordo com as restrições e resolução da TV ou Monitor utilizado. A Yamaha, famosa por seus teclados, aparelhos de som, motos... Produziu o chip de som **ARM7**, utilizado no console. Para se ter uma idéia, ele seria quase como duas vezes o chip anterior, o SCSP, do Saturn. Ela possui **64 canais de som e suportará até 64 vozes simultâneas** (exatamente o dobro de canais de som e de vozes ao mesmo tempo do Saturn), um coral e tanto. A RAM principal fora expandida de 2MB do console de 32 bit da empresa, para **8 Mega de RAM** (o Sega Saturn já faz maravilhas como Vampire Savior e X-Men VS. Street Fighter, com 6 MB, unindo os 2 do console com os 4 do cartucho expansor, imagine o Katana com 8 MB!). Além disso, o novo console possui 8 Mega de RAM para vídeo (contra 1,5 MB do Saturn), o que permite animação de 60fps. com altíssima resolução e sem slowdown ou perda de frames. Foi divulgada a entrada para até **quatro joysticks**, sendo estes no padrão de seis botões (não, você não precisará de um curso para utilizá-los, como no N64) e um direcional analógico. O Sega Katana também utilizará o sistema de **Memory Cards**, estes contendo um pequeno display de cristal líquido, onde serão mostrados dados sobre as informações neles gravadas. O sistema operacional será o **Windows CE**, largamente utilizado em Notebooks (os PCs pequenos), o que permite uma rápida conversão de games de variados sistemas para o console (vide mais abaixo para maiores informações). O drive de **CD de 6x** (metade do que fora inicialmente estipulado, devido ao alto custo) comportará também CDs especiais com até 1 GB (1024 MB, mais de 50% maior que um CD comum, que comporta 650MB), de informações. Por fim, a data de lançamento: para o Japão, por volta de novembro de 98, custando 300 dólares. Nos States ele sairá mais em conta, por 199 doletas, mas somente em julho / agosto de 99.

Foto que percorreu a mídia como o protótipo do Sega Katana

As Produtoras e os Títulos...

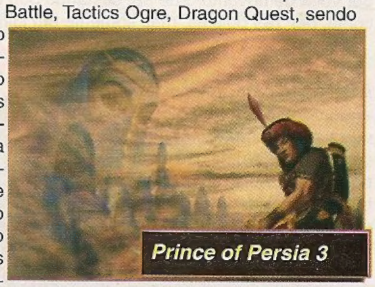
A Sega parece ter aprendido com seus erros do passado. A velocidade com que sua concorrente mais próxima lança seu títulos é uma das maiores vilãs do Saturn. Isso se deve principalmente à complexidade em se programar games para ele, o que, além de aumentar o tempo de produção, desestimula muitas produtoras a criar games para o console. Para erradicar por completo este problema, a Sega adotou o Microsoft Windows CE, um sistema mais simples que o utilizado pela Sony em seu Playstation. Segundo um dos altos da Microsoft, "**Será possível se ter os games de PC acelerados com placas 3D rodando no Katana em sua forma mais pura em uma questão de dias**", logo que a placa PowerVR2 também é compatível com a linguagem de programação utilizada pelo DirectX (da Microsoft) ou pelo OpenGL (da ID Software). O maior problema para tal facilidade de conversão e produção, é um fato no Playstation: muitos jogos, mas com uma qualidade extremamente baixa. "Nós não vamos deixar qualquer game de PC desembarcar", diz um alto executivo da Sega. Segundo ela, somente as empresas de grande porte e conhecidas pela alta qualidade de seus títulos, como a ID, poderão usufruir da alta capacidade do Katana. Mas claro, não é só de games da Microsoft e da ID que a Sega pretende manter o console. Grandes nomes já fazem parte do "Time dos Sonhos" dos games. E parece que outras softhouses estão animadas para negociar com a Sega os direitos de se produzir jogos para a nova plataforma. Com a taxa de polígonos por segundo bastante elevada, e as possibilidades de produção para games em 2D também altíssimas (tendo 8 MB RAM para se carregar sprites grandes, personagens e seus frames e o diabo a quatro), empresas como a Capcom e a Eidos vêem no Sega Katana um novo horizonte na escala evolutiva de seus games. As produtoras que receberam o kit de desenvolvimento para o início da produção dos títulos, disseram que a liberdade proporcionada por tamanho poderio é imensa. A Capcom foi uma das primeiras a receber o kit, e já confirmara as versões Katana de **Street Fighter 3: 2nd Impact** e **Resident Evil** (talvez uma versão exclusiva). Dos

Sonic e Panzer Dragon, duas grandes promessas

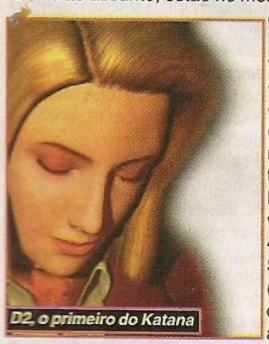
lançamentos da Sega, confirmados temos **Virtua Fighter 3**, **Katana Sonic** (nome provisório), **Daytona USA 2**, **Scud Race** (conhecido por Super GT nos States e por aqui), **Sega Rally Championship 2** (em que o time da AM Annex está trabalhando juntamente com o CS Team, responsável por sucessos como Sega Touring Car e Virtual On), um novo **Panzer Dragoon**, **Sakura Taisen 3** (a ser lançado nos States sob o nome de Sakura Wars) e **Crimson**, um game no estilo Tomb Raider, mas com dois personagens, sendo um feminino e outro masculino. E também é possível que alguns destes títulos sejam lançamentos simultâneos no Arcade e no Katana. A Konami, última a entrar para o time, já anunciara dois games, sendo uma aventura medieval e uma versão especial de **Castlevania**. A Shiny, criadora de Earthworm Jim, prepara um game baseado na batalha entre o céu e o inferno, **Messiah**, onde um guerreiro é mandado lá de baixo para acelerar o processo do apocalipse, enquanto um outro é mandado para impedi-lo. Você fará o papel deste último. Mas só há um problema... Será que um bebê com asas e que atende pelo nome de BOB poderá fazer algo contra um cavaleiro do apocalipse? A Fox Interactive traz a segunda versão de seu **Croc**. A Warner Interactive promete uma série de games com a galera da **Looney Tunes**, enquanto a Imagineer prepara a versão Katana de **MRC**. A GT Interactive vem de uma continuação de Abe's Oddysee, entitulada **Munch's Oddysee**. **Power Slave 2** é destaque da Crave, enquanto **Prince of Persia** ganha sua continuação em 3D já para Katana. **South Park**, título da Acclaim, é o mais misterioso entre todos, não se sabendo exatamente nada sobre ele, nem mesmo o nome (é bem provável que South Park seja somente um nome provisório). Por fim, um game de esporte para o console, com **Title Defense**, da Climax. E não podemos nos esquecer do primeiro game originalmente desenvolvido para o sistema, **D2**, com a boa e velha Laura, mascote da Warp. Sentira a falta de um toque de RPG, não? Bem, mas não se preocupe. Produtoras existem! A Enix, famosa por seus games de RPG e estratégia como Ogre Battle, Tactics Ogre, Dragon Quest, sendo este último o primeiro RPG eletrônico do mundo; e a Game Arts, de Grandia e Lunar, também fazem parte do time. Tanto que uma das softhouses mais visadas pela Sega é a Square, que dispensa apresentações. Para o caso dela aderir, o Sega Katana será o console perfeito, merecendo verdadeiramente o título de Console do Milênio. A Sega não mais cometerá o erro cometido no Saturn, considerando o Katana um console somente para games de luta (entenda-se: Virtua Fighter). Voltando ao assunto, estão no mesmo barco a Infogrames (de Alone in the Dark e suas continuações), a já citada ID (que promete **Quake 3** e talvez **Trinity**), Argonaut, ASCII (Aero Gauge), Interplay (Rock'n Roll Racing), Atlus (Rebus, que você confere nesta edição), Midway (Mortal Kombat), Monolith, Core, Namco (quem diria, hein? Talvez tenhamos um **Tekken 4**...), Electronic Arts (Fifa Soccer), Revenant, Taito (Darius), Tecmo (que já anuncia um título de luta para arcades, utilizando-se da Model 3; talvez mais uma versão de Dead or Alive), Gremlin, Treasure (subdivisão da Sega, recriada para o Katana, responsável por ótimos títulos como Guardian Heroes) e Hudson (Bomberman). O Sega Katana será lançado no mercado juntamente com sete outros títulos (ainda não divulgados; talvez sejam aqueles que saírem primeiro). Um bom leque de produtoras para quem está começando agora, não acha? Confira ao lado uma lista dos principais títulos prometidos para o console.

Daytona USA 2

Messiah, da Shiny



Prince of Persia 3



D2, o primeiro do Katana

Opiniões?

Mas não pense que apenas nos jogos a Sega cometeu seus erros, achando que o Saturn seria o Arcade em casa. Na verdade, vários fatores levaram o Saturn ao estado que está hoje. Erros estes que a Sega pretende corrigir com o Katana. Bernie Stolar, o novo presidente da Sega of America havia prometido que, nos States, o Katana seria apresentado ao público na E3, em Atlanta. Mais tarde, Stolar afirmou que o console não será exibido ao público, apenas haverá conferências com os produtores e as softhouses. Ele, em uma entrevista, revelou suas principais metas para o lançamento do console que promete salvar a empresa americana.

Quando lançado o Saturn, a Sega tinha cerca de 3.500 unidades nos estoques. Segundo Stolar, com o Katana serão mais de 15.000 unidades no estoque em vários pontos de venda no dia do lançamento. Em outras palavras, estoques plenos para vendar em massa. Mas ainda há uma jogada de marketing mais interessante. Uma espécie de reeducação dos vendedores. Na época de lançamento do Playstation, "os vendedores do andar (do departamento de aparelhos eletrônicos e semelhantes) costumavam dizer 'você tem de comprar um Sony... Você tem de ter um Sony..." E quando veio a época do Natal, isso se tornou 'oh, você tem de comprar um Nintendo'. É como a Sega ficou fora dos gráficos. Nós temos de voltar e reeducar estes vendedores" diz Stolar. Além disso, os planos de ataque da publicidade da Sega inclui também a rede nacional de televisão. Claro, nenhuma novidade em termos do ramo. Com o Saturn foi assim, com o Mega Drive foi assim e com o Master System também, tendo somente intensidades diferentes. Mas agora será diferente. Além do suporte televisivo aos games da própria produtora, existirá o suporte para as outras produtoras que criem jogos para o Sega Katana. "Nós temos de ajudar a manter as softhouses que produzam games para nosso console, tanto no ponto de vista do modelo de negócios, o que inclue merchandising na rede (...) E nós faremos isso. E eles vão nos ajudar a guiar nosso Hardware — e isso nunca realmente aconteceu antes... Onde nossas produtoras terão tanto suporte de mercado quanto elas conseguirem para nós". A rede televisiva não será o único campo de batalha (apesar de ser o principal, logo que toda a estratégia será voltada para os chamados "consumidores convencionais" de games, aqueles na faixa etária entre dez e dezoito anos, diferente do Playstation da Sony, que visa um consumidor mais velho e experiente); sites da Internet, anúncios em revistas, etc, etc. O básico, mas haverá também outros eventos para promover o Sega Katana. Detalhes? Stolar recusou-se a revelar. Ele apontou também que "as pessoas que criaram o plano de divulgação da Sony há quatro anos, bem, não trabalham mais lá". Em outras palavras, a Sony está convicta o suficiente de que seu Playstation continuará a crescer indefinidamente (quase como um ato arrogante de supremacia), um defeito que a Sega pretende explorar bastante. Assim sendo, a Sega of America parece possuir uma ampla visão de seu passado repleto de erros, criando assim um "plano de ataque perfeito", onde os erros cometidos já possuem suas contramedidas. Após toda a descrição do intrincado plano de ação, a entrevista chegou a seu ponto crucial: o lançamento do Katana nos States. O presidente da Sega of America diz que lançará o console quando o momento certo (entenda-se: em algum dia, no início de 99) chegar. Por fim, Stolar ainda afirmou que "Com o Saturn, nós não tivemos a distribuição certa, não tivemos o preço certo (600 dólares era muito para os consumidores, mesmo os mais abastados), não tínhamos os protocolos certos das produtoras... Pode-se dizer que não o lançamos corretamente. Mas a Nintendo (NOTA: vale lembrar que a Nintendo está em segundo lugar no mercado americano; esse é o motivo de tal preocupação com a empresa) cometeu alguns erros em seu passado, entregaram o produto e sobreviveram a isso... E eles vieram com um produto que atraiu o público. A Sony é uma companhia que criava produtos fora do negócio de games, que tem suas falhas, mas eles sobreviveram e se expandiram. Acho que uma prova do pudim é o que os jogadores querem, e nós queremos os jogadores contentes. Não é tanto o hardware... Nós cometemos um erro com o Saturn, e minha crença é que nós precisamos deixar isto em ordem para poder entregar o que os jogadores querem para ficarem contentes. Se nós mostrarmos aquilo — primeira e ultimamente mostrar aquilo — eles acreditarão. Nós não vamos entregar nada além de qualidade, títulos de qualidade AAA, do contrário nós não os lançaremos. E é isso que será cativante aos consumidores. Nós vamos cumprir a promessa que devíamos ter cumprido com o Saturn"

Lista de Lançamentos do Sega Katana

Nome	Gênero	Softhouse	Data de lançamento provável
Akolyte	Ação	Shiny	Não definido
Castlevania	Plataforma	Konami	Não definido
Crimson	Adventure	Sega	Não definido
Croc 2	Plataforma	Fox Interactive	Não definido
Daytona USA 2	Corrida	Sega	Lançamento simultâneo
D2	Adventure	Warp	Lançamento simultâneo
Katana Sonic	Plataforma	Sega	Lançamento simultâneo
Looney Tunes	Plataforma	Warner Interactive	Não definido
Messiah	Ação	Shiny	Não definido
MRC 2	Corrida	Imagineer	Não definido
Munch's Oddysee	Adventure	GT Interactive	Não definido
Panzer Dragoon	Tiro	Sega	Não definido
Powerslave 2	Tiro em 1ª pessoa	Crave	Não definido
Prince of Persia 3	Adventure	Red Orb	Não definido
Resident Evil Game	Ação	Capcom	Não definido
Sakura Taisen 3	Estratégia/RPG	Sega	Lançamento simultâneo
Sega Rally Championship 2	Corrida	Sega	Lançamento simultâneo
Street Fighter 3: 2nd Impact	Luta	Capcom	Não definido
South Park	?????	Acclaim	Não definido
Super GT	Corrida	Sega	Lançamento simultâneo
Title Defense	Esporte	Climax	Não definido
Virtua Fighter 3	Luta	Sega	Lançamento simultâneo

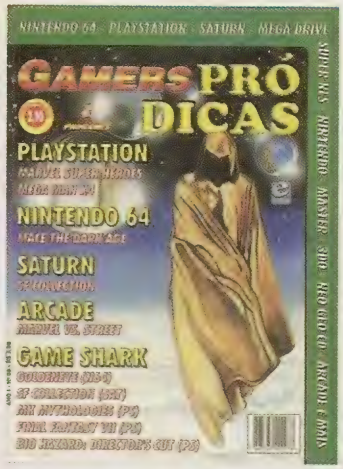
ESCALA GAMES

GAMERS

Dicas quentíssimas dos games mais radicais do mundo!!!

Cód. FEV-18 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-19 R$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-20 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-21 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-22 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-23 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-24 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-25 R$ 2,90 - CADA

Maiores Informações: (011) 266.3166

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. FEV.18 ( ) Cód. FEV.22 ( )
Cód. FEV.19 ( ) Cód. FEV.23 ( )
Cód. FEV.20 ( ) Cód. FEV.24 ( )
Cód. FEV.21 ( ) Cód. FEV.25 ( )

Nome _____

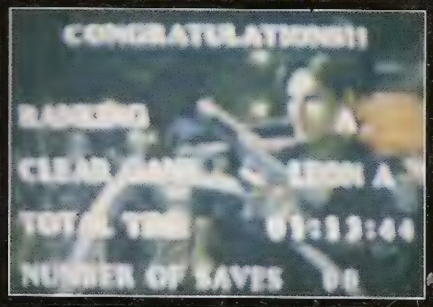
Endereço _____

Cidade2 _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
Caixa Postal 20.009 - Cep 02597-970 - São Paulo, SP - Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

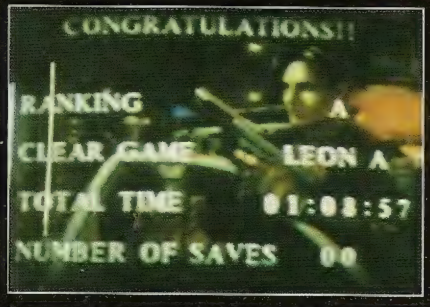
ESPAÇO DO LEITOR

RECORDS



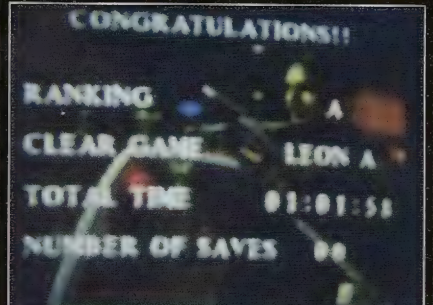
Estamos batendo o record de RE2 da edição nº 28. Terminamos em 1:13:44 h, sem salvar nenhuma vez. Se baterem nosso record, nós o rebateremos.

Rafael Ramos e Raphael - Itajaí - SC



Estou aqui para dizer que detonei RE2 em menos tempo do que o pessoal da KRK COP de São Paulo. Detonei em exatos 1:08:57 h.

Thiago Leandro Ribeiro Ayres de Souza
Rio de Janeiro - RJ



O pessoal está preparado??? Aceito o desafio de RE2 e quero ver alguém bater o meu record de 1:01:58 h. Se baterem meu record eu debulho de novo.

Billy Anderson de Paula Santos - São Paulo - SP

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS

A galera já deve estar cansada de saber, mas como todos os meses ganhamos mais leitores, alguns desligadinhos nos escrevem querendo fazer assinatura da Gamers ou comprar números atrasados. Para ASSINATURA o Telefax é (011) 223 9637 e para NÚMEROS ATRASADOS disque (011) 266 3166.

Breath of Fire III - Dúvidas

Gostaria de parabenizá-los pelo excelente trabalho na área de RPGs, contudo tenho minhas dúvidas no jogo Breath of Fire III, onde fiquei trancado em um lugar parecido com um templo (não sei o nome pois está em japonês) onde encontro uma integrante do grupo que tem orelhas de coelho e usa um canhão, neste mesmo lugar, logo acima há uma sala com cinco cristais, sendo 1 isolado, quando tento passar, caio no buraco. O que fazer?

Rodrigo Sebben
Porto Alegre - RS

Bem, esta é minha primeira carta, vou ser breve. Venho solicitar ajuda, há mais ou menos quatro meses não consigo sair de uma certa parte de Breath of Fire III, o lugar é o castelo da princesa onde há um banquete e depois não consigo mais sair do castelo e dar continuidade ao game. Por favor me ajudem fazendo uma matéria completa ou como sair desta parte. Sei que cumprirão com seu papel de revista amiga do leitor, porque são os melhores no que fazem. Encarecidamente,

Sandro e Fabio
Camboriú - SC

Oi pessoal da Gamers! Acho o RPG Breath of Fire III um arraso e preciso de respostas pois o jogo é em japonês. Como faço para sair daquela prisão onde Ryu é preso? Já passei horas olhando as tumbas e não achei nada. E por que vocês não fazem um detonado deste brilhante RPG da Capcom para os leitores aflitos como eu? Valeu pessoal, a Gamers é a melhor revista do mundo!!!

Michael Felipe
Curitiba - PR

Muitas dúvidas sobre este game é o que sempre temos, mas vamos a umas respostas bem rápidas.
Michael, nesta parte do game você tem que verificar todas as tumbas e quando aparecer duas perguntas coloque sobre a verde. Depois vá para uma tumba imensa do lado esquerdo da tela (que está isolada das outras) e coloque a resposta verde também, você vai cair. Pegue um item e volte pela escada. Depois vá para uma tumba cercada na parte mais alta do cenário (do lado direito da tela) onde você deve colocar as respostas na seguinte ordem: 1º, 1º, 1º, 3º, 2º, 2º e 2º; você vai cair de novo. Perto da grande viga, o chão tem um destaque diferente, vá para cima dele e daí em diante dá para ir normal. Sandro, no seu caso a resposta fica difícil (há dois banquetes neste mesmo castelo), mas vamos chutar. Se o seu grupo vai embora e a garotinha loirinha fica, fale com todos no castelo e vá para o porão onde tem umas caixas imensas, atrás de uma delas você vai encontrar um bichinho que acompanha um dos integrantes do grupo. Ele vai sair correndo para a torre do castelo; vá para lá. Se for o outro caso, você vai ter que ir para o teleporter no subterrâneo do castelo. Rodrigo, nesta sala com cinco cristais, acione o segundo da esquerda para a direita e depois o último do lado direito e siga caminho. É isso aí pessoal, vai demorar um pouquinho, mas podem aguardar um detonado.

Ainda sobre Resident Evil 2...

Ouvi dizer que é possível jogar com Akuma em Resident Evil 2, então gostaria de saber se isso é verdade e como conseguir tal façanha? Por fim quero lhes agradecer por fazerem esta grande revista que é a melhor do Brasil, obrigado.

Gilderlan Rodrigues da Silva
Via E-mail

Gilderlan, sobre esta tal dúvida não estamos sabendo de nada, mas vamos investigar e se existir mesmo esta manha, você terá resposta.

Como vão vocês aí da Gamers? Comecei a adquirir a Gamers faz pouco tempo, para ser mais exato na edição nº 26. Gostaria de dizer que a estratégia de Resident Evil 2 com a Claire estava demais, fechar o jogo foi moleza! E por último gostaria de saber como conseguir a edição nº 9 que tem a estratégia completa de Jill para o Resident Evil 1.

Alexandre de Lima Souza
Guarujá - SP

Tudo bem, Alexandre. Você ainda tem a desculpa de ser leitor da Gamers há pouco tempo, pois o endereço para números atrasados está ao lado. Mas falando em Resident 1 e 2, acabamos de fazer uma revista especial só sobre esses dois games, contendo os jogos secretos e todas as manhas. Se você é tão fã desse maravilhoso sucesso da Capcom, não deve deixar de conferir.

$$

E aí galera. Estou sabendo de um boato de que em KOF 97 dá para controlar o mestre Orochi. E ainda mais, também ouço falar que dá para controlar os personagens de outros The King of Fighters, tais como: Rugal, Vice, Mature, Goenitz, Takuma, Orochi Shingo e Orochi Benimaru. Ah! Ainda dizem que este truque só funciona em arcade japonês. E aí, o que vocês me dizem?

Alberto Britto de Macedo
Itapeba Maricá - RJ

Gostaríamos de confirmar suas perguntas, Alberto, mas infelizmente não é possível pegar Orochi em arcade algum. Quanto aos personagens antigos, até o fechamento desta revista nada sabíamos a respeito dessa possibilidade, apenas boatos. Caso soubermos de alguma coisa, publicaremos em seguida, pois muitos nos escrevem fazendo essas perguntas. Até um provável King of Fighters 98!

$$

Olá! Meu nome é Igor e queria saber onde conseguir dicas para os seguintes jogos:
Nintendo 64 - 007 Goldeneye, Star Fox, Mario Kart, International Super Star Soccer, San Francisco Rush e Super Mario
Super NES - Super Metroid, Mario Kart, Maskara
Game Boy - Super Metroid e Tetris
Com ou sem Game Shark.

Igor Braga Ribeiro
Manaus - AM

Caro Igor, na Gamers você teria que procurar mais ou menos a edição próxima à data em que o jogo foi lançado, o que seriam muitas edições para encontrar todas essas dicas. Achamos mais fácil você procurar na Gamers Pró-Dicas, onde as dicas estão concentradas em menos edições e você ainda vai encontrar muitas outras dicas, inclusive com Game Shark, OK!

É a primeira vez que mando um Mail para vocês. Como todo mundo, tenho perguntas a serem respondidas. Lá vão:
1- É possível trocar de lutador no jogo X-Men Vs. Street Fighter EX?
2- Também é possível jogar com Blanka ou Fera?
3- O que aconteceu com o 32X? Ele ainda existe?
4- Vocês têm Homepage na Internet?
5 - De onde vem as magias dos jogos de luta como Street Fighter... etc?
6- Há alguma possibilidade de Street Fighter Zero 3?
7- Quando vai ser o lançamento do Playstation 2?
8- Quantos anos tem a Capcom e a SNK?
9- Quando vai ser lançado Mortal 4 para Playstation?

"Diretoria - Belém Diesel S.A."
Via E-mail

E aqui vão as respostas:
1- Este truque saiu na edição passada e já criou a maior confusão, confira no FORA DO AR .
2- Não é possível jogar com estes personagens, agora caso você esteja querendo matar saudades, Blanka estará no arcade em Street Fighter EX 2 e Street Fighter Alpha 3.
3- O que aconteceu é que devido aos jogos para o console não serem muito acessíveis ele simplesmente não emplacou e não há mais nenhum lançamento já há um bom tempo.
4- Ainda não, mas já estamos produzindo, ainda sem previsão.
5- Não exatamente como é mostrado no jogo, as idéias vem de posições das artes marciais junto também com a criatividade forçada da cabeça dos produtores.
6- A previsão é de que no Japão seja lançado entre junho e julho com 26 personagens.
7- Nada confirmado, a última informação que tivemos é que sairia em 99.
8- A Capcom não temos certeza, já a SNK foi fundada em 1978 como Shin Nihon Kikaru, portanto está com 20 anos.
9- Provavelmente em Outubro deste ano.

FORA DO AR

A edição passada mal chegou às bancas e logo surgiu uma chuva de reclamações sobre a dica de *X-Men vs Street Fighter* para Playstation. Poucos acreditavam que o game poderia sair para o console da Sony, mas taí. O chato é que o game infelizmente não saiu fiel ao arcade como a conversão para Saturn; infelizmente não é possível trocar de personagem durante a luta. Para resolver este problema descolamos uma dica para pelo menos poder trocar de personagem no VS Mode. E aí está a dúvida da galera. Depois que você ligar o console e tal, aperte Start para ir para a tela onde você escolhe se quer mexer no Option, VS mode etc. Nesta tela você tem que fazer a seguinte seqüência: □, □, →, **X** e **L1**. Se você fizer corretamente, vai aparecer a tela *EX Option*. Esta seqüência também funciona no segundo controle sendo ela feita do mesmo jeito, sem mudar a direção da seta para a ←. Errinho nosso! Devemos alertar que não é necessário fazer esta seqüência no segundo controle e que também você deve fazê-la o mais rápido possível. Ela não entra com facilidade. De resto está tudo praticamente certo, com outra exceção de como escolher Apocalypse. Você tem que terminar o game normalmente em qualquer level de dificuldade. Mas você tem que jogar algumas lutas a mais (tirar um versus com um colega). Depois vá para o VS Mode, coloque o cursor sobre Gouki (Akuma), segure Select e aperte qualquer botão de soco. Sem mais dúvidas, então voltemos à nossa programação normal.

FERAS DO TRAÇO

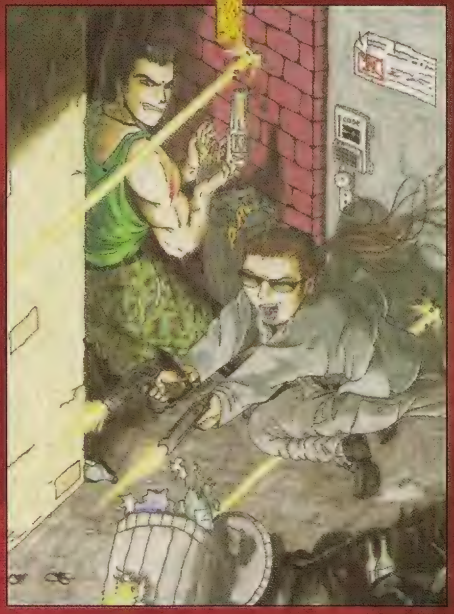
Bruno Gusmão Xavier
Vila Velha - ES

Caio Thiago A. Oliveira
Teresina - PI

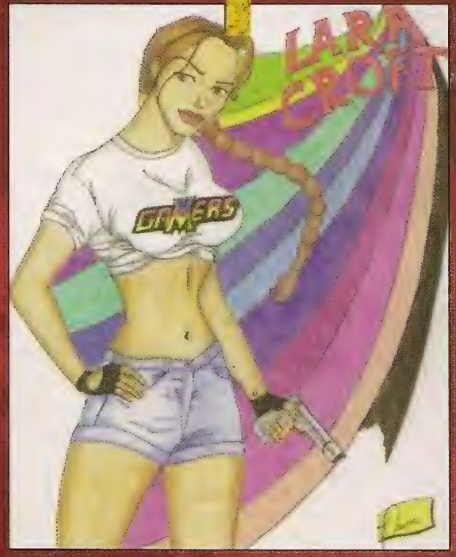
Leonardo Sousa Mendes
São Paulo - SP

Alexandre M. de Oliveira
Rio de Janeiro - RJ

Igor Pinheiro da Silva
São Paulo - SP



Luana Rosa de Almeida
Gama - DF



Emilson A. dos Santos
Rio de Janeiro - RJ

Frex Oliveira

Alexandre M. da Silva
São Paulo - SP

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000 ou E-mail: gamers@edescala.com.br

O melhor PROVEDOR INTERNET

Acesse GRÁTIS por 3 dias e saiba porque !

- Provedor Internet de padrão internacional
- Sistema de autenticação centralizado
- Suporte técnico via 0800
- Alcance Nacional

(011) 849-0909
master@cyberspace.com.br
http://www.cyberspace.com.br/franquia

Cyber Space
Venha navegar com a gente !

Temos disponibilidade de franquia para todo o Brasil.

PRÓ DICAS

NINTENDO 64
SNOWBOARD KIDS

Acessar todos os levels e novos snowboards

Na tela título, pressione ↓, ↑ no controle analógico, ↓, ↑ no direcional, ▼, ▲, L, R, Z, ← no direcional, ▶, ↑ no controle analógico, B, → no direcional, ◀, e Start. Se você fizer corretamente uma gargalhada vai confirmar.

Evitar Pie Pan Attacks

1. Você pode usar um pie pan (pratos) contra outro pie pan.
2. Pode usar seu Powerup para ficar invisível.

Snowboards bônus

Star Board ($80,000)- Vença Sinobin no Ninja Land Course. Então vá para o board shop e ela estará sob a "Special Section"!
Feather Board ($100,000)- Você precisa conseguir pelo menos 2,500 pontos no trick game. Então vá para o board shop e olhe sob a "Special Section"!
Ice Board ($1,000)- Você deve ter comprado todas as boards normais (Alpine, All Around, e Free Style). Então vá para o board shop e olhe sob a "Special Section"!

Modo fácil para vencer o Quicksand Valley

Quando você atingir uma bifurcação no caminho, há 3 ou 4 delas, jogue uma vez neste trajeto para identificar onde cada bifurcação vai dar.

Cortar caminho no trajeto Grass Valley

Após a largada, vire à esquerda na ponte, exatamente antes do primeiro pulo.

Mais manobras

Slash Dynamite- Segure A, e pressione →, ←, →, ←, segure ← e solte A.
Tommy Spin- Segure A, pressione →, ←, →, segure → e solte A.
Tommy Shaking- Segure A, pressione ←, →, ←, →, segure → e solte A
Jam The Spin- Segure A, pressione ←, →, segure → e solte A.
Jam The Wonderful- Segure A, pressione ↑, ↓, ↑, ↓, segure ↓ e solte A.
Nancy Spin- Segure A, pressione ←, →, segure → e solte A.
Nancy The Good- Segure A, pressione ←, →, ←, →, segure → e solte A.
Linda Spin- Segure A, pressione ←, →, segure → e solte A.
Sinobin Move 1- Segure A, pressione →, ←, →, segure → e solte A.
Sinobin Move 2- Segure A, pressione →, rotacione o controle analógico 360° duas vezes, volte para → e solte A.
Sinobin Move 3- Mesmo que 2, exceto pressionar ↑ e solte A.

Habilitar o trajeto Quicksand Valley

Chegue em primeiro em todas as pistas para ganhar taça de ouro e você será premiado com a pista do deserto, Quicksand Valley.

Habilitar o trajeto Silver Mountain

Depois de abrir Quicksand Valley, chegue em primeiro lugar nela também para poder habilitar a Silver Mountain.

Habilitar o trajeto Ninja Land

Você tem que ter todos os trajetos com medalha de ouro, inclusive a Silver Mountain. Assim o trajeto Ninja Land vai ser acessado.

Jogar com Sinobin

Chegue em primeiro lugar no trajeto Ninja Land e Sinobin estará disponível na tela de seleção de personagens.

Sair na frente de todos

Pressione A repetidamente quando o árbitro disser "Ready!" Se fizer corretamente o seu personagem vai dar um salto à frente de todos.

SATURN
SEXY PARODIUS

Todas as armas

Para ter todas as armas, pause o game e pressione: ↑, ↑, ↓, ↓, L, R, L, R, B, A

SATURN
VAMPIRE SAVIOR

Ramdon Stage Select

Após o fechamento da matéria de Vampire Savior desta edição, descolamos mais esta manha legal, que por motivos óbvios veio parar aqui. No modo versus, para selecionar o estágio aleatoriamente, basta escolher os dois lutadores, depois o handicap, então, na hora de selecionar o estágio, apertar o botão R. O cursor vai girar rapidamente pelos cenários e um deles será escolhido ao acaso (você também pode segurar o botão L para selecionar um estágio com cor especial aleatoriamente).

NINTENDO 64
QUAKE 64

Debug Mode

Vá para a tela de password e digite "QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ". O game irá dizer que está incorreto, mas se você for para o menu de opções encontrará um novo DEBUG. Nele você encontrará o God Mode, Level Select, todas as armas e mais!

Sem Clipping

Para caminhar através das paredes, entre com a password NOCLIP.

PLAYSTATION
POY POY

Suicídio

Aperte repetidamente X, ○ para encher a barra de power até explodir.

SATURN
QUAKE

Dificuldade Easy depois do game começado

Pause o game, ponha o cursor sobre "Music Volume" no menu de opções, e rapidamente pressione R, L, X, Y, Z, R, L, X, Y, Z. Uma mensagem de confirmação irá aparecer atrás do options.

Energia completa

Pause o game, ponha o cursor sobre a opção "Customize Controls", e pressione rapidamente: R, Y, L, Y, X, Y, Z, X, Y, Z.

Monster Control Mode

Durante o jogo, pause e entre no menu de opções. Ponha o cursor sobre "Auto Targetting" e pressione devagar R, R, L, R, X, Y, Z, X, Y, Z até ver uma mensagem aparecer atrás do options. Suas armas ficarão mais poderosas, mas apenas um tipo de arma receberá upgrade em cada estágio.

Normal Mode

Se você escolher a dificuldade mais difícil, pause o game, entre no menu de opções, ponha o cursor sobre "Music Volume" e pressione R, R, L, R, X, Y, Z, X, Y, Z. Você deverá ver as palavras "Normal game mode activated" atrás do options.

Zero-G Mode

Pause o game, entre no menu de opções, ponha o cursor sobre Lookspring e pressione R, R, L, R, X, Y, Z, X, Y, Z. As palavras "Zero-G Mode Activated" deverão aparecer atrás do options.

EXCLUSIVO

SATURN
THE KING OF FIGHTERS '97

JOGUE COM OROCHI

Isso mesmo, no Saturn você pode jogar com Orochi, ao contrário do que se especulava. Mas há um porém: você só pode controlar o todo poderoso chefão de KOF97 no modo Practice, nada de Versus, nada de Story Mode ou final especial. Se mesmo assim você quiser ter o gostinho de estar na pele de Orochi, vá para o modo Practice, faça os truques para habilitar O. Iori, O. Leona e O. New Faces Team, então, já com os 5 personagens secretos disponíveis na tela de seleção, com o cursor sobre qualquer personagem, aperte e segure L+R+Y+Z+B. Logo depois, o seu cursor vai piscar entre os quadros de Iori e Shingo (o quadro de seleção de Orochi não vai aparecer lá, apenas o seu cursor é levado para lá automaticamente) e pronto, você acabou de selecionar Orochi. É possível lutar Orochi vs. Orochi, basta repetir o procedimento para o lutador que você vai bater (ou enfrentar). Se você quer um pouco de ação, não apenas bater em um lutador estático, deixe a opção ACTION em "Normal", assim você pode jogar contra o lutador controlado pelo computador até enjoar. Orochi possui golpes que tiram muuuuuita energia e combos que devastam qualquer um. Experimente-o.

Jogue com Orochi Iori: Na tela de seleção de personagens, com o cursor sobre qualquer lutador, segure Start e pressione ←, →, ←, →, ←, →, X + A. Se o código entrar corretamente, o quadro de seleção de Orochi Iori irá aparecer abaixo à esquerda do quadro de Iori. Orochi Iori não possui nenhum golpe próprio, apenas os mesmos de Iori, mas a velocidade com que ele os executa e a facilidade com que os combos se conectam é incrível.

Jogue com Orochi Leona: Na tela de seleção de personagens, com o cursor sobre qualquer lutador, segure Start e pressione ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, Y + B. Se o código entrar corretamente, o quadro de seleção de Orochi Leona irá aparecer abaixo à direita do quadro de Shingo Yabuki. O mesmo dito para Orochi Iori vale para Orochi Leona.

Habilitar Orochi New Faces Team: Faça o código "Jogue com Orochi Iori" ou "Jogue com Orochi Leona". Então, na tela de seleção de personagens, com o cursor sobre qualquer lutador, segure Start e pressione ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓, X + B. Se o código entrar corretamente, os quadros de seleção de Orochi Yashiro, Orochi Chris e Orochi Shermie aparecerão entre os quadros de Orochi Leona e Orochi Iori E, diferindo se dos anteriormente citados, o Orochi New Faces possui golpes completamente novos, sendo uma espécie de Hero Team com o poder de Orochi.

Jogar com Kyo Kusanagi '94: Ponha o cursor sobre Kyo Kusanagi, segure Start e pressione A ou C, dependendo da cor desejada. Kyo Kusanagi '94 possui menos golpes, funcionando exatamente como o Kyo de KOF94 (Nãooo... Sério mesmo?), com sua antiga versão do Dark Thrust de Iori e o Oborokuruma (a seqüência de três chutes de Shingo Yabuki, só que completa).

Ver as seqüências finais: Complete o game em qualquer dificuldade e use o item "Demo Select" na tela de options. Cada time abrirá um final. Existem, contudo, alguns times que não os Custom (Hero Team, Fatal Fury Team...), que possuem finais próprios. Abaixo vai uma lista com a relação destes times:

Sacred Force Team (conhecido também como **Three Itens of God Team,** ou **God's Caliber Team**): Formado por Iori Yagami, Chizuru Kagura e Kyo Kusanagi. Assim eles poderão selar a força de Orochi;

Kyo & Shingo Team: Tenha Kyo Kusanagi, Shingo Yabuki e qualquer outro personagem que não seja Iori Yagami;

Gamest Team: Terry Bogard, Blue Mary e Joe Higashi;

Fami-Tsu Team: Ryuji Yamazaki, Chang Koehan e Choi Bounge

Neo Geo Freak Team (também conhecido como **Fire Genki Team**): Com Kyo Kusanagi, Mai Shiranui e Billy Kane. O que eles têm em comum? Bem, o fogo! Na verdade, após a seqüência normal do final, aparecerá uma imagem exclusiva com os três personagens;

94' Women's Team (ou **94 Girl Team** ou **Old England Team**): Mai Shiranui, King e Yuri Sakazaki, o time das meninas em KOF 94;

Old Hero Team: Athena Asamiya, Ralf Jones e Clark Steel. Os três são originários de antigos games da SNK, sendo eles, respectivamente, Psycho Soldier e Ikari Warriors;

Sidekick Team: Benimaru Nikaido, Kim Kaphwan e Joe Higashi. Todos aqui praticam artes marciais com chutes. Se bem que, no lugar do Kim, a SNK poderia ter colocado a King. Assim os três lutariam Muai Tai;

SNK Superstar Team (ou **Super Heros Team**): Kyo Kusanagi, Ryo Sakazaki, Terry Bogard;

Iori Team: Tenha Iori Yagami e quaisquer outros (que não sejam Leona, Ralf e Clark ou Kyo). Você enfrentará Orochi Leona;

Leona Team: Tenha Leona e outros dois (que não sejam Ralf, Clark ou Iori);

Ralf e Clark Team: Ralf, Clark e mais um (que não seja a Leona ou Iori). Eles enfrentarão Orochi Leona;

Iori & Leona Team: Iori Yagami, Leona e mais um. Enfrente Orochi Iori;

Edit Team: Qualquer time, que não tenha a formação acima;

Além disso, o Japan Team possui três finais, sendo cada um deles abertos ao se realizar certas condições, a saber:

Hero Team A: Use Benimaru Nikaido ou Goro Daimon para vencer Orochi;

Hero Team B: Use Kyo Kusanagi para vencer Orochi, após a seqüência normal, enfrente Iori no cenário de Orochi. Se vencer, veja este final;

Hero Team C: Use Kyo Kusanagi para vencer Orochi e perca para Iori;

CHEGOU O QUE FALTAVA!

Despachamos para todo o Brasil!!

CAMARA Games

Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP

Tel.: (011) 228-0822 Fax: (011) 228-3365

GAME SHARK

Playstation

PARASITE EVE (jap.)

HP infinito e HP Máx 800B84EC 03E7
..... 800B84FC 03E7
P.E. infinito 800B84EA 270F
..... 800B850A 270F
Todas habilidades especiais 800C08E4 1FFF
..... 800C08E6 000C
Bullet Box infinito 800514B8 03E7
..... 800514BA 3402
Bonus Point Máx 800C08D0 869F
..... 800C08D2 0001
Level UP instantâneo para level 99.....8009CDC6 7FFF
Level 99 ..... 800C08CA 0062
AT máx. (time ativado) na batalha 800B84F0 2328
Tempo total =00'00'00 ..... 800A717C 0000
..... 800A717E 0000
Máx. ataque 800C08EA 0630
Máx. defesa 800C08EC 0630
Máx. P. E. 800C08EE 0630
Máx. Status Recover 800C08F0 0630
Máx. active time 800C08F2 0630
Máx item capacidade 800C08F4 0630
*Chave para o 70º andar 800C0908 0038
..... 800C090A 0039
..... 800C090C 003A
..... 800C090E 003B
..... 800C0910003C
..... 800C0912 003D
..... 800C0914 003E

*Quando você terminar o game uma vez , você terá um special saver. Então você pode usar este saver para jogar o extra mode.

Itens modificadores de Slots

800C0912 00??	800C091C 00??
800C0914 00??	800C091E 00??
800C0916 00??	800C0920 00??
800C0918 00??	800C0922 00??
800C091A 00??	800C0924 00??

Dígitos para os itens modificadores de Slots

01--bullet box x6	11--recover all bad status
02--bullet box x15	12--auto recovery
03--bullet box x 30	20--attack +4
04-- front gun bullet	24--accuracy+4
05-- fire gun bullet	28--bullet replacement+4
06--health recover 45	2C--defence +4
07--health recover 90	30--speed +4
08--health recover 180	34--P.energy defence +4
09--health recover 400	66--powerful weapon
0D-- toxic recover	67--powerful attack weapon
0E--darker recover	C7--defence weapon

TEKKEN 3 (jap.)

Energia infinita Player 1 ..... 800AAAB6 00C8
Energia infinita Player 2 ..... 800AC342 00C8
Player 1 sem energia 800AAAB6 0000
Player 2 sem energia 800AC342 0000

Arcade Select

Modificador de personagem p/ Player 1 ..... 80119D20 00??
Modificador de personagem p/ Player 2 ..... 80119D9C 00??
Tempo infinito para escolha de personagem..80119D0C 0713

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de personagens

00 - Lin Xiaoyu	0B - Doctor Boskonovitch
01 - Yoshimitsu	0C - Bryan Fury
02 - Nina Williams	0D - Kuma
03 - Forest Law	0E - Heihachi Mishima
04 - Hwoarang	0F - Ogre
05 - Eddy Gordo	10 - True Ogre
06 - Paul Phoenix	11 - Julia Chang
07 - King	12 - Gun Jack
08 - Lei Wulong	13 - Mokujin
09 - Jin Kazama	14 - Anna Williams
0A - Gon	15 - Gon

Habilitar Theater Mode 300992FE 0003
Habilitar Tekken Ball Mode 300992FF 0003

Tekken Force Mode

Energia infinita 800AAAB6 00C8
Inimigos sem energia 800AC342 0000
..... 800ADBCE 0000
Todas as chaves 800992F0 0103

DIABLO

Códigos para Player 1

Vida infinita 800D9354 1280
Mana infinito 800D9368 1280
Level Up instantâneo 800D937A 5FFF
Gold infinito ..... 800D9388 FFFF
..... 800D938A 02FF
Inf. distribuição de pontos 800D9340 029B
Máx. força 800D9332 00FF
Máx. magia 800D9336 00FF
Máx. destreza 800D933A 00FF
Máx. vitalidade 800D933E 00FF
Máx. dano 800D9374 0064
Máx. life 800D934E 0002
..... 800D9352 0002
Máx. mana 800D9362 0002
..... 800D9366 0002
Máx. proteção de magia 300D9385 0064
Máx. proteção de fogo 300D9386 0064
Máx. proteção de raio 300D9387 0064
Todos os spells ..... 800D92F0 FFFF
..... 800D92F2 FFFF
..... 800D92F4 FFFF

Levels máximos e ativados para todos spells

800D92AA 0F0F	800D92B4 0F0F	800D92BE 0F0F
800D92AC 0F0F	800D92B6 0F0F	800D92C0 0F0F
800D92AE 0F0F	800D92B8 0F0F	800D92C6 0F0F
800D92B0 0F0F	800D92BA 0F0F	800D92C8 0F0F
800D92B2 0F0F	800D92BC 0F0F	800D92CA 0F0F

GAME SHARK

Saturn

SAKURA WARS 2 (jap.)

Master code F600914 C305
Máx. valor para good feeling e believe
Sakura 10200B20 0063
..... 10200B22 0063
Alice 10200BA0 0063
..... 10200BA2 0063
Conna 10200B80 0063
..... 10200B82 0063
Smilei 10200B40 0063
..... 10200B42 0063
Chiku 10200BE0 0063
..... 10200BE2 0063
Reiny 10200C00 0063
..... 10200C02 0063
Maria 10200B60 0063
..... 10200B62 0063
Redrose 10200BC0 0063
..... 10200BC2 0063

Capítulo 1

HP infinito..... ..102F294C 03E7
.....102F29C8 03E7
..... 102F2A44 03E7
..... 102F2AC0 03E7
..... 102F2B3C 03E7

Capítulo 2

HP infinito para round 1
..... 102F2110 03E7
..... 102F218C 03E7
..... 102F2208 03E7
..... 102F2284 03E7
..... 102F2300 03E7

HP infinito para round 2
.....102F2D2C 03E7
..... 102F2DA8 03E7
..... 102F2E24 03E7
..... 102F2EA0 03E7
..... 102F2F1C 03E7

HP infinito para o boss round
..... 102F2110 03E7
..... 102F218C 03E7
..... 102F2208 03E7
..... 102F2284 03E7
..... 102F2300 03E7

Capítulo 3

HP infinito para round 1
102F2854 03E7 102F2A44 03E7
102F28D0 03E7 102F2AC0 03E7
102F294C 03E7 102F2B3C 03E7
102F29C8 03E7

HP infinito para round 2
102F2110 03E7 102F237C 03E7
102F218C 03E7 102F23F8 03E7
102F2208 03E7 102F2474 03E7
102F2284 03E7 102F24F0 03E7
102F2300 03E7

Último capítulo

HP infinito
102F2118 5050 102F26E8 03E7
102F24F8 03E7 102F2384 03E7
102F2194 5050 102F2764 03E7
102F2574 03E7 102F2400 03E7
102F2210 5050 102F27E0 03E7
102F25F0 03E7 102F247C 03E7
102F228C 5050 102F285C 03E7
102F266C 03E7 102F24F8 03E7
102F2308 03E7 102F28D8 03E7

DRAGON FORCE 2 (jap.)

Master Code ..... F6000924 FFFF
..... B6002800 0000
Máx. status para o personagem principal [Nota] 1604589E 03E7
..... 160458A0 03E7
..... 160458A2 03E7
..... 160458A4 03E7
..... 160458A6 03E7
..... 160458A8 03E7
..... 160458AA 03E7
..... 160458AC 03E7
..... 160458AE 03E7
..... 16045870 FFFF
Todas as armas e itens
..... 160454A0 7777
..... 160454A2 7777
..... 160454A4 7777
..... 16045446 7777
..... 16045448 7777
..... 1604544A 7777
..... 1604544C 7777
..... 1604544E 7777
..... 16045450 7777
Para continuar..... 1604556E 7777
[Nota : Quando usar este código, salve o game e desligue]

MOBILE SUIT GUNDAM - KATE 'S IDEA (jap.)

MASTER CODE ..... F6000924 FFFF
Dinheiro infinito.....160E8260 0097
..... 160E8262 FFFF
Recurso infinito.... ... 160E8064 0098
..... 160E8266 967F
Skills básicos..... .. 360E8244 0062
..... 360E8247 0064
MS9999999..... ... 360E8245 0062
..... 360E8248 0064
MA9999999..... ... 360E8246 0062
..... 360E8249 0064

BOMBERMAN FIGHT (Jap.)

Master Code..... .... F6000914 C305
..... B6002800 0000
HP infinito p/ Player 1
..... 1605FF50 0100
HP infinito p/ Player 2
..... 16060000 0100
HP infinito p/ Player 3
..... 160600B0 0100
HP infinito p/ Player 4
..... 16060160 0100
Player 1 sem energia
..... 1605FF50 0000
Player 2 sem energia
..... 16060000 0000
Player 3 sem energia
..... 160600B0 0000
Player 4 sem energia
..... 16060160 0000
Bomba infinita p/ Player 1
..... 1605FF40 00FF
Bomba infinita p/ Player 2
..... 1605FFE0 00FF
Bomba infinita p/ Player 3
..... 160600A0 00FF
Bomba infinita p/ Player 4
..... 16060150 00FF
Player 1 sem bomba
..... 1605FF40 0000
Player 2 sem bomba
..... 1605FFF0 0000
Player 3 sem bomba
..... 160600A0 0000
Player 4 sem bomba
..... 16060150 0000
Mega Bomba p/ Player 1
..... 1605FF5C 0100
Mega Bomba p/ Player 2
..... 1606000C 0100
Mega Bomba p/ Player 3
..... 160600BC 0100
Mega Bomba p/ Player 4
..... 1606016C 0100

POWER DRIFT

MASTER CODE F6000914 C305
..... B6002800 0000
Tempo infinito 16057370 0000
Velocidade máxima .. 16052A08 016F

PLAYSTATION

PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE

Big Head: Entre com a password BIGHEADHARY.
Bonus Game: Para jogar o Pitfall original, entre com a password CRANESBABY.
Créditos: Para ver os créditos finais, entre com a password CREDITS.
Harry 2D: Entre com a password 2DHARRY.
Floating Harry: Para flutuar todo o tempo, entre com a password ZEROGHARRY.
Cabeça misteriosa: Enquanto joga o pitfall original (da dica Bonus Game) segure L1, L2, R1 e R2 ao mesmo tempo e a cabeça do personagem será mudada.

Passwords

GIVEMELIFE (vida extra)
PLAYMOVIES (seqüências de FMV)
PITFALLCOMIC (show de cenas cômicas)
CAKEWALK (Level 1)
METROPOLIS (Level 2)
DEEPDARK (Level 3)
TEMPLEME (Level 4)
GEEHEISBIG (Level 4A)
HOTROCKS (Level 5)
GOINGDOWN (Level 6)
WOWTHATSHOT (Level 7A)
BIGWORMGUY (Level 7A)
JAILBREAK (Level 8)
THUNDERDOMES (Level 9)
MAGICGARDEN (Level 10)
SPOOKYMESAS (Level 11)
BESTFORLAST (Level final)
VIGILANTE (entrar no jogo de corrida)
STEVECRANEME (99 vidas)
MAKEMEMIRA1
DISCOLIGHTS5 (Level 3 com 56 vidas)
STOPTALKING (tirar os comentários)

SATURN

WARCRAFT II: THE DARK SAGA

Cheat Codes

Pressione Start e vá para a ENTER PASSWORD e entre estas passwords usando o botão C.

Password	Efeito
DCKMT	Upgrades completo
VRYLTTL	Todos os spells e renovação de mana com cada magia solta
NSCRN	Mostra mapa completo
GLTTRNG	10.000 gold 5000 lumber e óleo
MKTS	Construção rápida e upgrade
NGLS	Desfaz magical traps (runes, ect.)
NVRWNNR	Remove seqüência de vitória e dá continue
TSGDDYTD	Mata quase tudo em 2 hits e você nunca morre, exceto quando você está usando magic spells
VLDZ	Mais óleo

Dark Portal Passwords - Humans

Password	Level	Password	Level
bttlfr	2	cstfbn	8
ncmrnt	3	hrtfvl	9
byndth	4	bttlfh	10
shdwss	5	dncfth	11
fllfch	6	bttrts	12
dthwng	7		

PLAYSTATION

SAN FRANCISCO RUSH

Pilotar um UFO

Para conseguir um UFO vá para a tela de seleção de carros e segure R1+R2+L1+L2 e aperte X. Depois pressione e segure ▲ até a corrida e você deverá ter o UFO.

Carros secretos

Após escolher seu carro, segure L1+L2 até a corrida começar para um caminhão miniatura. Para um carro europeu, segure R1+R2 até o game começar.
Para mais carros, termine no one-player Grand Prix mode. Comece um novo game em qualquer modo e pressione ○ para ter os carros bônus.

PLAYSTATION

THE NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

Todos os carros, todas as pistas standard

Entre com SPOILT como nome na tela de options.

Todas as câmeras de visão

Entre com SEEALL como nome na tela de options. Normalmente só funciona nos replays e estará disponível na tela de options.

Pistas bônus

Entre com um dos seguintes nomes na tela de options para correr nas correspondentes pistas.

Pista	Descrição	Nome
The Room	Pista de brinquedo	PLAYTM
Caverns	Caverna com obstáculos	XCAV8
AutoCross	Correr em um canyon	XCNTRY
SpaceRace	Estação espacial	MNBEAM
Scorpio-7	Colônia sub-aquática	GLDFSH
Empire City	Pista bônus	MCITYZ

Carros bônus

Entre com um dos seguintes nomes para correr com o carro correspondente.

Carro	Nome
Jaguar XJR-151	JAGX
Mercedes Benz CLK GTR	AMGMRC
El Niño supercar	ROCKET

PLAYSTATION

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

Sempre ganhar Gold Metal

Na tela do título pressione ↑, ↓, ←, →, ▲, ○, □, ←, ←, →, X, ↓, ↓, ↑, ▲, X.

PLAYSTATION

REBOOT

Jogue com Enzo

No menu principal, pressione ↑, ←, ↓, ←, ↓, L1, R1, →, ↓, →, e comece um novo game.

Playstation

MICRO MACHINE V3

Pause o game e faça os códigos abaixo:

Visão traseira: ← → □ ○ ← → □ ○

Correr com um objeto: ↓ ↓ ↑ ↑ → → ← ←

Super pulo: □ → → ↓ ↑ ↓ ← ↓ ↓

Super velocidade: □ X ○ □ ▲ X X X X

WIPE OUT

Segure Select + L1 + R1 e faça no menu principal:

Pistas extras: ▲ ▲ ▲ ○ ○ ○

Pause o game, segure Select e faça:

Metralhadora: □ ○ X □ ○ X ▲

Correr sem tempo: ▲ □ ○ X ▲ □ ○ X

Luiz Paulo M. Gonçalves
Rio de Janeiro - RJ

MORTAL KOMBAT TRILOGY (N64)

Fatality de Shao Kahn: À uma distância média, faça →→← e soco alto.

Os três fatalities de Scorpion

1º na distância de um pulo faça: ↓↓↑ e chute alto

2º na distância de uma rasteira faça: →→→← e soco baixo

3º bem próximo ao inimigo faça: →→↓↑ e RUN (corrida)

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES SUB ZERO

Enfrente Scorpion pela segunda vez: se você fez o fatality em Scorpion na 1º fase, continue jogando até a 6º fase (Prision of Souls) e ao invés de você encontrar Shinnok, encontará e lutará com Scorpion novamente

Alan Correa Bafile
Penápolis - SP

CURSO DE DESENHO
HECTOR & ROTTO
ANGÉLICA 321, CJ 3-SÃO PAULO. SP
011-3666.6079/578.7163
E-mail:hector@brworld.com.br

HYPER GAMES
Nintendo 64
Sega CD 3DO
Super NES
Mega Drive
Game Gear
Game Boy
Master System
PC Games
Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation
R. 12 de Outubro, 58 loja 15
Lapa - São Paulo - SP
FONE: (011) 260-1393
FAX: 261-1020

FLIPPER GAMES
Assistência Técnica
Destravamentos, Transcodificação, Consertos e Componentes Para Todos os Video Games
Atendemos também via Sedex
Preços especiais para oficinas e locadoras
Av. Amador Bueno da Veiga, 607 - Penha
Fone/Fax:(011) 6958-5801 São Paulo-SP
Loja: (011) 6941-6478

Tilt's
TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 SL - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021
TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468
TILT'S 5
Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tels.: (011) 278-7956
278-7054 Ramal 338
• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO
• SALÃO DE JOGOS
VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Locação e playgame de:
SATURN, SUPER NES, PLAYSTATION, MEGA, NEO GEO & NINTENDO 64
ARCADES: Mortal Kombat 4, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter Mavel Vs. Capcom
LOCADORA
GON GAMES
Locação de CD's Musicais
Grande acervo de Games & CD's
OS MELHORES VÍDEOS/FILMES DA CIDADE
PRONTA ENTREGA
Breve CD ROM
Trav. Tupinambás, 262 Fone: (091) 222-6777
CEP 66025-610 Belém - Pará

QUAKE

Depois do grande sucesso de Doom no PC e principalmente no console da Nintendo (mostrando gráficos exuberantes e uma jogabilidade excelente, porém o game perdia quando se chegava perto de um inimigo morto, o cadáver ficava sempre do mesmo lado), o terror ainda não terminou.

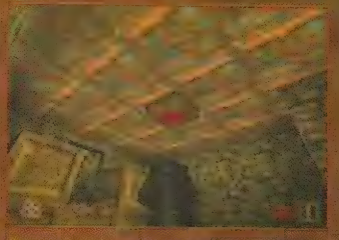
Saindo diretamente do PC, Quake está aí para provar que o N64 está com força total dando uma amostra de sua capacidade. O game pode perder em gráfico, mas o realismo dá conta do recado e a dificuldade é ótima. Mesmo no Easy, o game é muito difícil, você vai penar para conseguir chegar ao fim do game.

O sistema de controle é muito complexo, você pode chegar a ficar louco com tantos comandos. Para felicidade de muitos, você pode optar por editar o controle e passar os comandos de direção para o controle Pad, o qual estamos acostumados (fica meio esquisito, mas dá para jogar legal) e deixar a seu gosto ou seguir os comandos do controle analógico. Os gráficos dos inimigos são razoáveis comparados aos de Doom, é tudo muito quadrado, mas não chega a implicar nem um pouco na diversão do game. Os inimigos não são lá grande coisa, mas em compensação ao se aprofundar mais no game, fique certo de que você vai precisar fazer o impossível. Eles são bem apelões, um bom esquema a se fazer é colocá-los num fighting entre si, mas você não vai poder intervir. As armas são bem forçadas, os barulho dos tiros parecem que estão derrubando uma casa (bem, isso vai depender do som de sua TV).

As fases até que são bem curtinhas, mas tem também os Secrets que são incrivelmente difíceis de serem encontrados. Pelos gráficos (dos inimigos) o game não é grande coisa, mas em termos de dificuldade e diversão, o game é ótimo. Recomendado para quem manja de games do gênero e tem nervos de aço!

Armas bem exageradas e inimigos super chatos e resistentes. Você vai encontrar muitos zumbis que não morrem normalmente com projéteis de pressão. Quando encontrar esses zumbis, use armas explosivas, mas lembre sempre de tomar o máximo de precaução possível quando estiver manuseando esta arma.

Nunca use armas explosivas (Grenade Launcher ou Rocket Launcher) contra paredes ou mesmo inimigos que estejam muito perto de você, isso pode ser fatal.



Fique atento a tudo no cenário, pode haver algum switch escondido ou camuflado. Dentro d'água tenha muita atenção também, às vezes é meio embaçado e alguma coisa pode escapar a vista.

Para detonar monstros que lançam projéteis explosivos, use armas de mesmo poder. Mais adiante no game, você vai encontrar monstros como o da foto. Até lá, você pode ter pego a Thunderbolt para facilitar as coisas.

Para quem jogou Doom, já deve ter notado que é uma prioridade muito grande prestar atenção nas armadilhas do game. Nunca vá na confiança em pegar um item que possa estar à deriva, ele pode representar um grande perigo. Fique atento com portas e cavidades nas paredes!

Além do tormento dos inimigos, há também os secrets. Caso você não saiba quantos são por estágio, aperte START e uma porcentagem vai ser mostrada abaixo da tela. Você também confere quantos monstros matou e quantos faltam. Sem contar que você pode mexer no Option.

A coisa mais legal do game é poder colocar dois monstrengos de espécies diferentes para se quebrarem na porrada. Claro que sempre vai sobrar um e este um você vai ter que cuidar.

Durante o game você pode encontrar o símbolo do game ou um pentagrama. O símbolo do game lhe dará uma carga extra de vida, o deixando invencível temporariamente. O pentagrama lhe dará uma resistência maior de armadura, o grande problema do game é que ao elevar o life ou a armadura acima de 100%, a quantia extra se esgotará ao poucos.

Este bicho fica valendo como primeiro chefe. Assim que você pegar uma chave, ele vai aparecer. Suba num elevador e no andar de cima você vai ter que passar por cima de duas placas (uma em cada extremidade) que vão abaixar dois paredões de metal ao redor do bicho. Depois vá para uma que está perto do elevador por onde você subiu e pise para dar uma descarga no bicho. Caso você ache este game muito difícil, não esqueça de dar uma conferida na seção Pró-Dicas.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

QUAKE	
MIDWAY	96 MEGA
TIRO	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.6
SOM	4.2
JOGABILIDADE	4.0
ORIGINALIDADE	3.6
DIVERSÃO	4.6

PRÓS

- O game tem um realismo que prende muito a atenção do jogador
- As músicas dão um clima bem misterioso, deixando o game mais interessante
- A dificuldade é excelente

CONTRAS

- Os gráficos poderiam ser bem melhores
- Os comandos são muito sensíveis e complexos

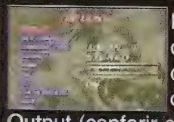
CLAS. FINAL 4.3

AIR BOARDER 64

Depois de várias críticas e tal, outro game detonante pinta no N64. Após todo o realismo e adrenalina de 1080°, Air Boarder traz novamente esta emoção. Num estilo bem original, o esporte radical chega e mostra do que o console da Nintendo é capaz. O game não apresenta dificuldades nos comandos, pois tem resposta muita rápida. Levando em conta que o game lembra um pouco o filme Back to the Future 2 (De volta para o futuro), onde Michael J. Fox tinha um skate flutuante.

Voltando ao comentário do game, você tem uma prancha flutuante onde pode fazer o possível e o impossível, como pular de lugares altos e talvez até se esborrachar no chão ou em colunas de ferro, ou mesmo ser atropelado por carros e ônibus. Em certos trechos do game, você vai ver carros e outras coisas que retratam um possível futuro, onde os meios de transportes não dependem de rodas ou gasolina para poderem se locomover. Agora vamos a algumas explicações do game (coisa que você geralmente encontra na GAMERS) para poder curtir ao máximo tudo que Air Boarder tem a oferecer. Um lembrete a ser feito é sobre os botões amarelados que vão aparecer, eles representam apenas o botão C do controle. Eles indicam se você tem que apertar C para baixo ou para cima, OK!

De começo você tem quatro personagens. Os espaços vagos sem dúvidas serão preenchidos por quatro rivais. Talvez eles sejam o último desafio de cada um deles. Também pode haver pistas secretas ou mais pranchas. Das mesmas, você tem quatro à sua escolha.



No options você confere o Replay (caso tenha acabado de participar de um dos eventos e queira ver seu desempenho), Key Configuration, Camera Type (escolhendo alguns ângulos de câmera ou não usar), Output (conferir o sistema de som Stereo ou Mono e outros), DJ (caso deixe em Off, o game não terá os comentários e falas do narrador), Data Delete (apagar as informações salvas do game).

Antes de começar a apavorar nas manobras você vai ter que escolher entre Lecture, Street Work, Time Attack, Coin e Free Run. No Lecture você vai participar de uma tela de treino, podendo se acostumar com a sensibilidade da prancha, aprender a usar os comandos (confira a tabela abaixo) e outros baratos mais. Um bom começo para quem não manja ainda dos comandos do game.

LISTA DE COMANDOS

Botões

A ..... Pular
B ..... Usar turbo
C ..... pegar velocidade
C ▶ ..... posição direita
C ◀ ..... posição esquerda
C ▲ ..... alternar frente e trás
C ▼ ..... alternar visão se pressionado
Start ..... Abrir o mapa do canto da tela

Agarrar nas bordas

Para baixo ..... ▼
Para direita ..... ▶
Para esquerda ..... ◀

Comandos feitos no ar

Nosegrab ..... ▲
Tailgrab ..... ▼
Indygrab ..... ▶
Melancholy ..... ◀

Manhas extras

Pule em cima dos latões e aperte ▶ para fazer um 360°
Para girar nas colunas, postes e árvores, aperte ▲ no lado do mesmo
Girar ..... ◀▶ ou ▶◀ (feito no chão)
Girar a prancha ..... ▲▲ ou ▼▼ (no chão)

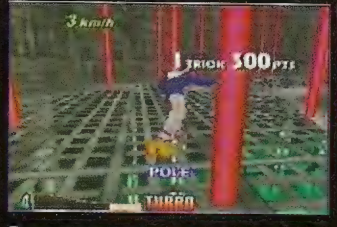
No ***Street Work*** você tem a oportunidade de provar que é o melhor, tendo que fazer várias manobras e conseguir uma ótima pontuação. Você tem um certo limite de tempo, dependendo da pista escolhida o seu desempenho vai ser avaliado com uma nota que pode variar de **A** a **C**. Não é fácil tirar uma boa nota, você vai ter que penar e muito para um bom desempenho. Quando você for escolher o cenário (apertando o botão **A** uma vez) vai ver o Level de dificuldade (que pode variar de 1 a 3, dependendo da evolução do seu desempenho), o Ranking e o Best Score (pontuação). Já no ***Time Attack***, você tem que achar os Check Points. Quanto mais rápido melhor, mas a dificuldade em achar os já supracitados é muito grande.

Você terá que se guiar pelo mapa (no canto direito da tela), os Check Points são os pontos amarelos. Repare que há dois pontos vermelhos, um é você e o outro é o primeiro Checking Point que você vai ter que atravessar. Em outras palavras, toda vez que você atravessar um vermelho, um dos amarelos vai ficar vermelho e você tem que se dirigir para ele e assim, toda vez que você passar, o outro amarelo vai mudar de cor. No ***Coin***, você tem apenas que coletar o máximo de moedas que puder encontrar, tendo apenas 999 segundos (apenas?!?!?!). Isto é tempo suficiente, levando em conta que na escolha do trajeto, você pode aumentar a dificuldade de 1 a 3; no level 3 a dificuldade em achar ou pegar as moedas fica maior. No ***Free Run*** você tem total liberdade para todo o cenário, não tendo que pegar nada ou se preocupar com o tempo. Aproveite para praticar um pouco mais, caso ainda não tenha o controle geral nos comandos e movi-

Caso você agarre na borda de algo, mantenha pressionado o botão para que o personagem fique mais tempo.

Geralmente onde há um latão, há uma fila. Pule em cima dele e aperte ▶ para fazer hits enquanto pula em cima dos outros. Experimente pular em corrimãos de escada!

Com David, aperte ◀▶◀▶ para realizar um Cyclone.



Passando pelo lado do poste ou colunas, pule e aperte ▲ para dar um giro. Obs.: passe pelo lado.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

AIR BOARDER 64

HUMAN — N/D

ESPORTE RADICAL — 1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.2
SOM	3.1
JOGABILIDADE	4.3
ORIGINALIDADE	4.2
DIVERSÃO	4.5

PRÓS

- Comandos precisos e diversão garantida
- Muita originalidade e manobras radicais

CONTRAS

- Os gráficos poderiam ser melhores
- Poderia haver mais personagens além dos quatro secretos
- A sensação de velocidade decepciona um pouco

CLAS. FINAL 4.2

UMA HISTÓRIA DE SUCESSO

Sem dúvida alguma, a história dos jogos de luta se divide em "a.S.F.II" (antes de Street Fighter II) e "d.S.F.II" (depois de Street Fighter II). Os jogos de luta "a.S.F.II" eram simples, muitas vezes se resumia a um botão de soco e um de chute. No máximo, além dos dois botões de golpe, tinham um botão de pulo. Seus golpes eram aplicados com comandos fáceis, do tipo dois botões juntos ou para frente e um botão por exemplo e, na maioria das vezes, você escolhia entre uns 2 ou 3 lutadores (isso quando tinha opções de escolha). Double Dragon e o próprio Street Fighter 1 são exemplos de jogos "a.S.F.II".

E então veio o marco da história dos Fighting Games como a conhecemos hoje, Street Fighter II. Este game foi um dos mais inovadores de todos os tempos, com seus vários lutadores, suas magias e golpes mirabolantes e, principalmente, sua jogabilidade fantástica. E depois, é claro, vieram os clones, os games "d.S.F.II". Alguns agradaram, outros decepcionaram e alguns surpreenderam, mas nehum conseguia derrubar a supremacia de SFII e suas variáveis, era um verdadeiro monopólio dos games de luta.

Até que, timidamente, chegou um tal de Mortal Kombat e começou a ganhar também a sua legião de fãs. O jogo espantava pela sua realidade e violência, personagens digitalizados que pareciam reais se matando na telinha, lutas banhadas com muito sangue e carnificina. Tudo isso atraiu um grande público e também causou muita polêmica. Assim, Mortal Kombat conseguiu a façanha de alcançar o patamar de SFII.

Enquanto isso a SNK vinha com games cada vez mais atraentes: Fatal Fury 2, World Heroes (que na verdade é da ADK), Art of Fighting, Samurai Shodown, World Heroes 2, Fatal Fury Special entre outros. Todos com uma alta qualidade, jogos que faziam a cabeça da galera, mas que mesmo assim não ameaçavam a supremacia de SF e MK. Até que a softhouse, com uma idéia original e uma tacada de sorte (se bem que os fatores determinantes foram o talento e o know-how, não a sorte), lança um jogo chamado The King of Fighters '94.

O jogo tinha um sistema original, você não jogava com apenas um lutador, mas sim com um time de 3 contra outro time. Além disso o jogo mesclava personagens de jogos conhecidos (e outros nem tanto), como Ryo Sakazaki, Robert Garcia, Takuma Sakazaki, King e Yuri Sakazaki da série Art of Fighting; os irmãos Terry e Andy Bogard, Joe Higashi, Mai Shiranui e Kim Kaphwan de Fatal Fury e Ralf e Clark de Ikari Warriors. E não só os personagens conhecidos eram bem aceitos, os lutadores inéditos também eram carismáticos e bons de briga. Além disso a SNK criou um excelente enredo individual para cada time e também para o jogo como um todo, a história em torno do torneio The King of Fighters. A softhouse finalmente conseguiu conquistar uma grande legião de fãs, começou a ameaçar a supremacia de Street e Mortal, finalmente a SNK tinha uma mina de ouro em suas mãos.

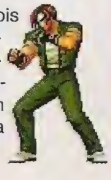
E após um ano, vem a continuação tão esperada por todos, The King of Fighters '95 chega para surpreender e cativar mais ainda. O jogo trazia mais personagens (o novo time era composto por Billy Kane de Fatal Fury, Eiji Kisaragi de Art of Fighting e, pela primeira vez, Iori Yagami, a SNK nem imaginava o sucesso que este personagem faria), golpes ainda mais incríveis, storyline que continuava a atrair e um novo sistema de jogo, que entre outras coisas, permitia a você editar os seus próprios times. TKOF ascendia cada vez mais.

E mais um ano se passou, estes 12 meses trouxeram a nova versão deste jogo de luta, The King of Fighters 96 chegava com muitas novidades. A diferença mais marcante ficava por conta do sistema de jogo, que estava bem mais dinâmico, mais rápido, oferecia mais ofensividade e possibilidades de combos. No leque de personagens, algumas novidades como a chegada de Leona e o "Dream Team" formado por Geese Howard e Wolfgang Krauser de Fatal Fury e Mr. Big de Art of Fighting, além de algumas pequenas alterações em outros times. O enredo ficava também cada vez mais complexo, a rivalidade entre as famílias de Iori e Kyo transparecia cada vez mais e um elemento intrigante entrava na história: Orochi, ou o sangue dele. Com isso, TKOF sagrava-se, na época, como um dos mais completos jogos de luta da atualidade, conquistando fãs de carteirinha, que não trocavam o game por nenhum outro.

E a profecia se fez como previsto, 1997 d.C., pancadaria rola solta, TKOF está de volta. TKOF'97 muda novamente o conceito de jogo de luta com toda a criatividade da SNK. O jogo mescla tudo o que já apareceu de bom em TKOF e adiciona muito mais. Mais personagens, melhor jogabilidade, mais golpes, combos ainda mais impressionantes e muito mais. O game torna-se um mito e finalmente desbanca a era SF&MK. TKOF'97 está agora ao lado dos Crossovers da Capcom na nova era dos jogos de luta.

Outra tradição da série TKOF (desde a versão 95), além de inovar surpreendentemente, é a conversão perfeita de cada versão para Saturn. E com a versão 97 não foi diferente. O game está impecável em cada detalhe e ainda adicionou o modo Practice para alegria da galera. A única diferença é a inexplicável mudança no tom de voz de alguns personagens, mas isso é questão de se acostumar.

E por falar em tradição, com a Gamers não dá outra, preparamos uma matéria toda especial com todos os combos de 100% de TKOF97. Combos que quase ninguém conhecia (no máximo o combo de Blue Mary era conhecido por muitos). Depois disso, treine bastante e experimente aplicar um destes combos nos seus amigos (ou inimigos), ele com certeza vão ficar de boca aberta. Divirta-se.



OBSERVAÇÕES

Confira as dicas para jogar com Kyo '94, Orochi Iori, Orochi Leona e o Orochi New Faces Team (Yashiro Nanakase, Shermie e Chris) na seção Pró-Dicas desta mesma edição. Se você quiser todos os golpes do game, confira na Gamers Nº22 (para a versão Arcade, mas todos os golpes funcionam também no Saturn, levando-se em consideração as diferenças entre os botões, explicadas logo abaixo). Se o seu negócio é combo, além dos maravilhosos e estrondosos combos desta edição (aliás, os melhores que você vai encontrar), confira mais alguns combos nas edições 23 e 24. Ainda quer mais? Na edição Nº 25 você vai encontrar a tabela de relacionamento entre os personagens e também como verificar a afinidade entre eles. Para você não se confudir na hora de usar os golpes da versão Arcade no Saturn ou se você possui um Neo Geo ou joga no Arcade e quer fazer os combos desta edição (sim, estes combos funcionam em qualquer versão), aí vão os botões correspondentes para cada sistema:

SATURN	NEO GEO/ARCADE
A	A
B	B
X	C
Y	D
R	START

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

THE KING OF FIGHTERS 97	
SNK	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.1
SOM	3.1
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	3.1
DIVERSÃO	4.7

PROS

- Novamente, graças ao cart de RAM, a conversão ficou praticamente perfeita
- O jogo é completo e viciante, não dá para não jogar
- O modo Practice vai facilitar a vida de muita gente

CONTRAS

- Assim como no arcade, o game dá alguns slowdowns
- Algumas vozes ficaram estranhas, como a de Iori, que ficou mais fina
- Não há a possibilidade de mudar o idioma

CLAS. FINA

4.2

COMANDOS GERAIS

A: Soco Fraco
B: Chute Fraco
X: Soco Forte
Y: Chute Forte
XY: Golpe Forte
AB ao cair no chão: Levantar-se rapidamente
AB durante a defesa: Cancela defesa rolando para trás ou para frente (dependendo da direção segurada junto com o comando, gasta 1 bolinha da barra de Power para o modo Advanced ou a barra inteira para o modo Extra)
XY durante a defesa: Cancela defesa atacando (gasta 1 bolinha da barra de Power para o modo Advanced ou a barra inteira para o modo Extra)
ABX: Assist Attack, chama aliado para ajudar (quando estiver tonto ou sendo agarrado)
R: Provocação (não diminui barra de Power do oponente)
(c): Carregar o primeiro comando por dois segundos

SIMPLE

L: O mesmo que ABX, ou seja, usar bolinha para ativar barra de Power no Advanced ou segurar para carregar barra de Power no Extra
Z: O mesmo que XY, ou seja, Golpe Forte
C: O mesmo que AB, ou seja, rolar para frente ou para trás (dependendo da direção segurada junto com o comando) no modo Advanced ou esquiva no modo Extra

SPECIAL

L, Z e C: Aciona um golpe especial apenas com o toque de um botão, cada um aciona um golpe diferente

COMANDOS E OPÇÕES DO MODO EXTRA

-Sistema semelhante ao de TKOF94 e 95
-Team Edit
-Dano é 1,5 vez maior com a barra de Power cheia
-Possibilidade de fazer Danger Moves com barra de Power cheia
-AB: Esquiva
-ABY segurados: Carregar barra de Power
-→→: Pequeno salto para frente
-←←: Pequeno salto para trás
-Pressionar ↖ ou ↑ ou ↗: Pulo normal
-Dar um toque para ↖ ou ↑ ou ↗: Pulo longo

COMANDOS E OPÇÕES DO MODO ADVANCED

-Sistema semelhante ao de TKOF96
-Team Edit
-Dano é 1,25 vez maior com barra de Power ativada
-Barra de Power enche quando ataca ou é atacado
-Barra de Power pode encher até 3 vezes, cada bolinha representa 1 nível
-→→: Corrida
-←←: Pequeno salto para trás
-Dar um toque para ↖ ou ↑ ou ↗: Pulo pequeno
-Pressionar ↖ ou ↑ ou ↗: Pulo normal
-Correr e apertar ↗: Pulo longo
-Dar um toque para ↙ ou ↓ ou ↘ e depois pressionar ↖ ou ↑ ou ↗: Pulo alto
-AB: Rolar para trás
-→+AB: Rolar para frente
-A ou B ou X ou Y imediatamente quando for arremessado: Escapar de arremesso comum (facilita apertando AB)
-ABX quando tiver uma bolinha na barra de Power: Ativar barra de Power (modo MAX)

IORI YAGAMI

CONDIÇÕES

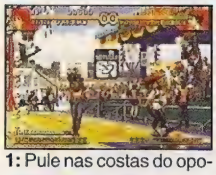
-Qualquer modo de jogo
-Inimigo perto do canto
-Barra de power ativada (Advanced)
-Barra de power cheia (Extra)
-Uma bolinha na barra (Advanced)
-Energia piscando (Extra)

COMBO

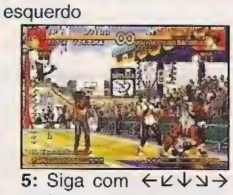
Pule para trás do oponente com ←+B, X, ←↙↓↘→+A/X, X, ←↙↓↘→+A/X, X, ↓↘→↘↓↙←+A/X

PASSO-A-PASSO

Com o seu lutador do lado esquerdo

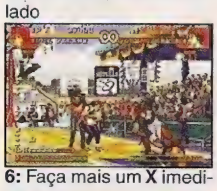


1: Pule nas costas do oponente com ←+B



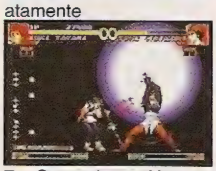
5: Siga com ←↙↓↘→ **+A/X** e mande o oponente de volta para o outro lado

2: Emende um **X** imediatamente ao cair



6: Faça mais um **X** imediatamente

3: Faça um →↘↓↙←+**A/X** para mandar o oponente para o outro lado



7: Cancele o X com ↓↙←↙↓↘→+ **A/X**

4: Emende mais um **X** em seguida

8: Depois desse é beijinho, beijinho e tchau, tchau

CHOI BOUNGE

CONDIÇÕES

-Qualquer modo de jogo
-Inimigo no canto
-Primeiro golpe deve pegar em Counter
-Você deve cair atrás do oponente
-Barra de power ativada (Advanced)
-Barra de power cheia (Extra)
-Uma bolinha na barra (Advanced)
-Energia piscando (Extra)

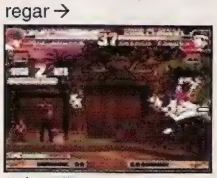
COMBO

Voadora com XY, cair atrás do oponente, (c)←→+B, →+A/B/X/Y, →+A/B/X/Y, →+A/B/X/Y, ↓↘→↘↓↙←+B/Y

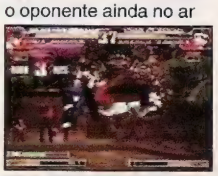
PASSO-A-PASSO

Com o seu lutador do lado esquerdo

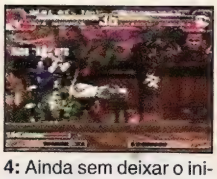
1: Pule sobre o adversário com **XY** quando ele estiver iniciando um golpe, assim a voadora vai pegar em Counter. Você deve ainda cair atrás do oponente e já começar a carregar →



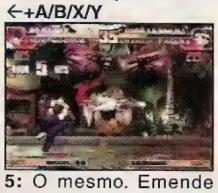
2: Imediatamente ao cair, faça **(c)**→←+**B** para pegar o oponente ainda no ar



3: Depois do (c)→←+B, continue o combo com ←+**A/B/X/Y** antes que o inimigo caia, o timing é muito importante

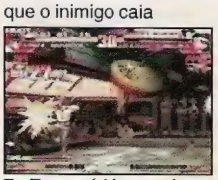


4: Ainda sem deixar o inimigo cair, faça mais um ←+**A/B/X/Y**



5: O mesmo. Emende mais um ←+**A/B/X/Y** com o oponente ainda no ar

6: Seu personagem vai cair antes do oponente e você deverá fazer um ↓↙←↙↓↘→+**B/Y** para acertar um especial antes que o inimigo caia



7: Esse aí já era, é um abraço

OROCHI SHERMIE

CONDIÇÕES

-Qualquer modo de jogo
-Inimigo longe do canto
-Encostado no inimigo
-Barra de power ativada (Advanced)
-Barra de power cheia (Extra)
-Uma bolinha na barra (Advanced)
-Energia piscando (Extra)

COMBO

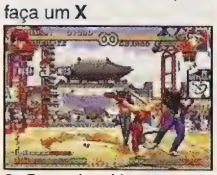
←↙↓↘→+B, X, →+B (2 hits), ↓↘→↓↘→+A/X

PASSO-A-PASSO

Com o seu lutador do lado esquerdo

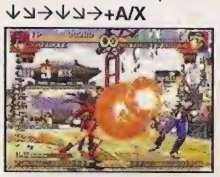
1: Estando encostado do inimigo e longe do canto, faça uma magia nas costas dele com ←↙↓↘→+**B**

2: Imediatamente depois, faça um **X**

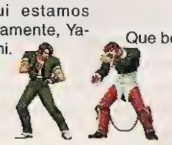


3: Cancele o X com →+**B**, que acerta mais 2 hits e empurra o adversário para a magia

4: Agora cancele o →+B com o especial ↓↘→↓↘→+**A/X**

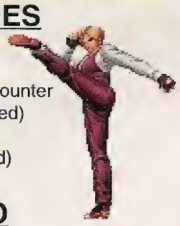


5: Isso vai simplesmente tostar o adversário



KING

CONDIÇÕES



-Qualquer modo de jogo
-Inimigo no canto
-Primeiro golpe deve pegar em Counter
-Barra de power ativada (Advanced)
-Barra de power cheia (Extra)
-Uma bolinha na barra (Advanced)
-Energia piscando (Extra)

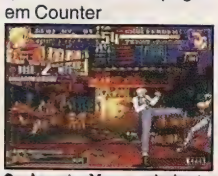
COMBO

Voadora com X/Y, Y (1 hit), ↓↙←↓↙←+B/Y, →↘↓↙←+Y

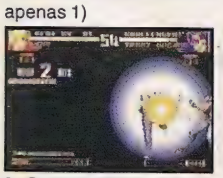
PASSO-A-PASSO

Com o seu lutador do lado esquerdo

1: Inicie o combo pulando sobre o oponente com **X** ou **Y** quando ele estiver fazendo um golpe para que a sua voadora pegue em Counter

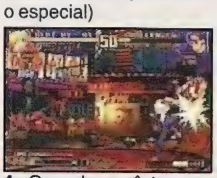


2: Aperte **Y** ao cair (este golpe acerta 2 hits, mas você deve deixar acertar apenas 1)

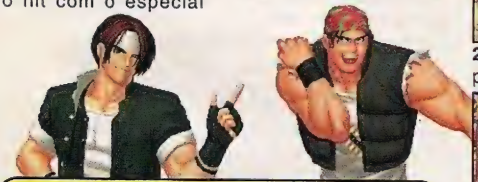


3: Cancele o Y no primeiro hit com o especial

↓↙←↓↙←+**B/Y** (a maneira mais fácil de cancelar o Y no primeiro hit com o especial é cair fazendo ↓↙←+Y e então fazer imediatamente ↓↙←+B/Y. Assim, King acerta apenas um chute e já executa o especial)



4: Quando você tocar o chão após o especial, com o inimigo ainda no ar, faça →↘↓↙←+**Y** para pegá-lo ainda caindo e acertar mais alguns hits, matando-o de vez



OROCHI CHRIS

CONDIÇÕES

-Qualquer modo de jogo
-Inimigo no canto
-Barra de power ativada (Advanced)
-Barra de power cheia (Extra)
-Uma bolinha na barra (Advanced)
-Energia piscando (Extra)

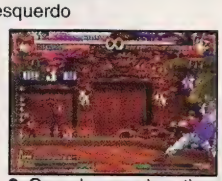
COMBO

↓↘→+A (3 hits), →+A, ←↙↓↘→+A/X, ↓↙←↙↓↘→+A/X

PASSO-A-PASSO

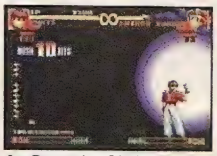
Com o seu lutador do lado esquerdo

1: Encoste o inimigo no canto e fique a uma curta distância, então faça uma magia com ↓↘→+**A** para acertar 3 hits

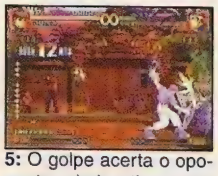


2: Quando a magia estiver acertando o inimigo, faça um →+**A** sem sair do lugar e Chris vai acertar mais um golpe

3: Cancele o →+A com ←↙↓↘→+**A/X** para fazer um agarrão de comando multi-hit



4: Quando Chris fizer o último golpe do agarrão, faça um ↓↙←↙↓↘→+**A/X** para preparar o especial (não segure o botão, se fizer isso, Chris vai atrasar o especial e o seu combo vai falhar)



5: O golpe acerta o oponente caindo e tira o pouco que restou de sua energia

BLUE MARY

CONDIÇÕES

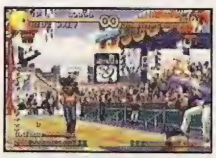
-Qualquer modo de jogo
-Inimigo em qualquer lugar
-Barra de power ativada (Advanced)
-Barra de power cheia (Extra)
-Uma bolinha na barra (Advanced)
-Energia piscando (Extra)

COMBO

Voadora com X/Y, X (2 hits), →+A, ↓↘→↘↓↙←+A/X, →↓↘+B/Y, →↓↘+B/Y

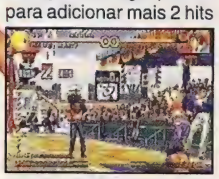
PASSO-A-PASSO

Com o seu lutador do lado esquerdo

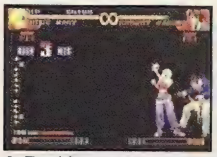


1: Comece pulando no inimigo com **X** ou **Y**

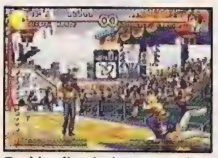
2: Faça um **X** logo que cair para adicionar mais 2 hits



3: Cancele o X no 2º hit com →+**A**



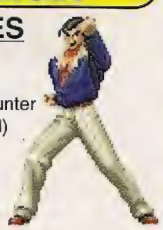
4: Rapidamente, emende um ↓↘→↘↓↙←+**A/X**, o especial que vai destruir o inimigo



5: No final do especial, quando o inimigo estiver caindo, faça um →↓↘+**B/Y** para subir no Vertical Arrow e faça →↓↘+**B/Y** novamente para puxar o inimigo no Mary Snatcher quando ele tocar o chão

ROBERT GARCIA

CONDIÇÕES



-Qualquer modo de jogo
-Inimigo no canto
-Primeiro golpe deve pegar em Counter
-Barra de power ativada (Advanced)
-Barra de power cheia (Extra)
-Uma bolinha na barra (Advanced)
-Energia piscando (Extra)

COMBO

Voadora com X/Y, X, →+B, ↓↘→↓↘→+B/Y

PASSO-A-PASSO

Com o seu lutador do lado esquerdo

1: Comece pulando sobre o inimigo com **X** ou **Y** quando ele estiver iniciando um golpe para que a sua voadora pegue em Counter

2: Aperte **X** logo que você cair

3: Cancele o X com um →+**B**

4: Agora cancele o →+B com o especial ↓↘→↓↘→+**B/Y**

5: O inimigo vai morrer no último golpe do especial

ATHENA ASAMIYA

CONDIÇÕES

-Apenas no modo Advanced
-Longe do canto
-Inimigo correndo para trás
-Barra de power ativada
-Uma bolinha na barra

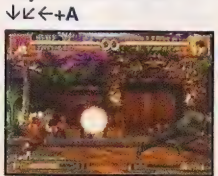
COMBO

↓↙←+A, correr atrás do inimigo até o canto oposto, voadora com X/Y, X, ←↙↓↘→+X, →↘↓↙←+B, ←→↘↓↙←+A/X

PASSO-A-PASSO

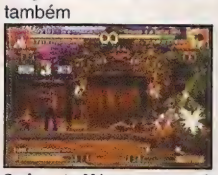
Com o seu lutador do lado esquerdo

1: Bom, vai ser meio difícil fazer este combo em um oponente real, mas mesmo assim vamos lá. Primeiro você e o oponente devem ir para o lado oposto ao que o combo será feito, então o oponente deve correr para o seu lado e você deverá pular sobre ele. Agora o oponente deve permanecer correndo (você já deverá estar com a barra de power ativada neste momento), então faça uma Psycho Ball lenta com ↓↙←+**A**



2: Depois que Athena fizer a Psycho Ball, corra imediatamente para frente antes que a magia acerte o inimigo

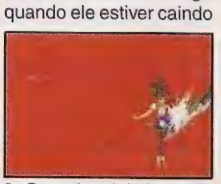
3: Siga até o canto e pule com **X** ou **Y** para acertá-lo no momento em que a magia o estiver acertando também



3: Aperte **X** logo que você cair

4: Cancele o X com o arremesso de comando ←↙↓↘→+**A/X** para mandar o oponente para o ar

5: Faça um →↘↓↙←+**B** para acertar o inimigo quando ele estiver caindo



6: Quando o inimigo estiver caindo novamente, faça o especial com ←→↘↓↙←+**A/X** e você vai atingi-lo. É morte certa

CHANG KOEHAN

CONDIÇÕES

-Apenas no modo Advanced
-Inimigo em qualquer lugar
-Último golpe do primeiro especial deve ser um chute
-Barra de power ativada
-Duas bolinhas na barra

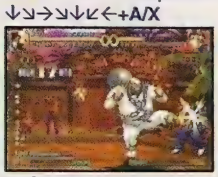
COMBO

↓↘→↘↓↙←+A/X, ↓↘→↓↘→+A/X

PASSO-A-PASSO

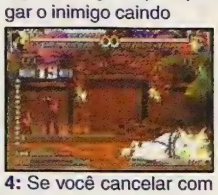
Com o seu lutador do lado esquerdo

1: Você deve iniciar fazendo o especial **↓↘→↘↓↙←+A/X**

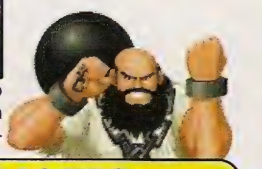


2: O segredo deste combo vem agora. O último golpe deste especial de Chang varia a cada vez, mas você só poderá continuar o combo se o último golpe for um chute (foto)

3: Se o último golpe do primeiro especial for um chute, você deverá emendar um **↓↘→↓↘→+A/X** logo em seguida para pegar o inimigo caindo



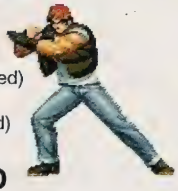
4: Se você cancelar com o segundo especial no momento certo (o timing é importante), Chang vai acertar o inimigo na subida e depois na descida, causando 100% de dano



RALF JONES

CONDIÇÕES

-Qualquer modo de jogo
-Inimigo em qualquer lugar
-Golpe deve pegar em Counter
-Barra de power ativada (Advanced)
-Barra de power cheia (Extra)
-Uma bolinha na barra (Advanced)
-Energia piscando (Extra)

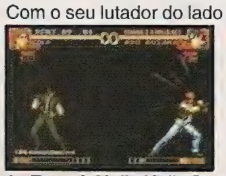


COMBO

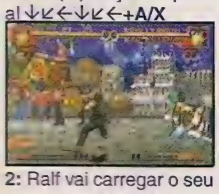
↓↘→↓↘→+A/X

PASSO-A-PASSO

Com o seu lutador do lado direito



1: Este é fácil, fácil. Se bem que não é um combo, é um golpe só que tira 100% (!!!). Faça o especial **↓↙←↓↙←+A/X**



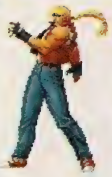
2: Ralf vai carregar o seu super soco. Você deve saber que este especial é indefensável. O adversário pode apenas pular, esquivar tentar contra atacar antes ou cometer a besteira de tentar dar um Counter no seu golpe. Se o inimigo tentar fazer um golpe para tirar o seu especial e o seu golpe acertar nele em Counter...

3: ..Morte instantânea. Parece mentira, mas não é!

TERRY BOGARD

CONDIÇÕES

-Qualquer modo de jogo
-Inimigo em qualquer lugar



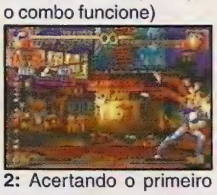
COMBO

↙→+B, A agachado, ↙→+B, A agachado, ↙→+B, A agachado, ↙→+B...

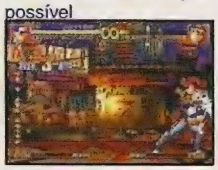
PASSO-A-PASSO

Com o seu lutador do lado esquerdo

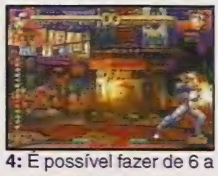
1: Este não é exatamente um combo de 100%, mas sim um combo infinito que pode tirar toda a energia do oponente se feito corretamente. Para começar, você deve acertar um Power Charge fraco com **↙→+B** (na realidade, o comando certo para este golpe é ←↙↓↘→+B/Y, mas você deverá executar o comando simplificado, ou seja, ↙→+B, para que o combo funcione)



2: Acertando o primeiro Power Charge, o inimigo será mandado para o ar. Você deverá rapidamente aplicar um soco fraco com **A agachado** e cancelar este soco fraco com outro Power Charge fraco. Atenção: o soco fraco não deve acertar o oponente, ele está lá apenas para ser cancelado e permitir que o próximo Power Charge acerte. Normalmente não é possível acertar dois Power Charges com o inimigo no ar, mas fazendo sempre um soco fraco agachado e cancelando em outro Power Charge é possível



3: No começo é difícil, mas depois que você pegar o jeito, seu inimigo não terá escapatória. Aqui vão algumas dicas: sempre use o comando simplificado do Power Charge fraco; na hora de fazer o soco fraco agachado, aproveite o comando do Power Charge, ou seja, ao invés de fazer ↓+A, faça o ↙+A usando a diagonal do primeiro comando do Power Charge. Para simplificar, faça o combo desta maneira: ↙→+B, ↙+A, →+B, ↙+A, →+B, ↙+A, →+B, ↙+A, →+B e assim por diante. Seja extremamente rápido para fazer a seqüência sem deixar o oponente cair

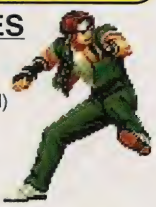


4: É possível fazer de 6 a 8 Power Charges até que o inimigo fique tonto. Quando o inimigo cai tonto não é possível acertar mais um Power Charge, apenas deixe-o cair e então pegue-o tonto para continuar o infinito

KYO KUSANAGI

CONDIÇÕES

-Qualquer modo de jogo
-Inimigo no canto
-Barra de power ativada (Advanced)
-Barra de power cheia (Extra)
-Uma bolinha na barra (Advanced)
-Energia piscando (Extra)



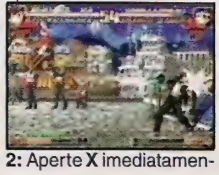
COMBO

Voadora com X/Y, X, ↓↘→+/Y, Y, ↓↘→+A, A agachado, ↓↙←↙↓↘→+A/X segurado, solte

PASSO-A-PASSO

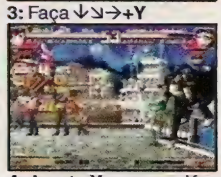
Com o seu lutador do lado esquerdo

1: Inicie pulando no inimigo com **X** ou **Y**

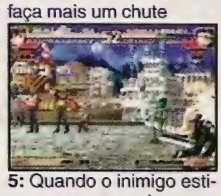


2: Aperte **X** imediatamente ao cair

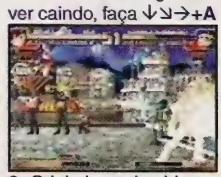
3: Faça **↓↘→+Y**



4: Aperte **Y** para que Kyo faça mais um chute



5: Quando o inimigo estiver caindo, faça **↓↘→+A**



6: O inimigo vai subir um pouco após o último golpe, então, rapidamente, antes que ele comece a cair novamente, faça um soco fraco com **A agachado**, cancele no especial com **↓↙←↙↓↘→+A/X** e segure o botão para queimar o oponente com o início do golpe. A manha usada aqui é a mesma do infinito de Terry, ou seja, você faz um soco fraco agachado que não acerta no oponente e o cancela em um outro golpe que não acertaria o oponente normalmente, mas acerta desta maneira. O soco fraco agachado deve ser feito muito rapidamente e você deve cancelá-lo mais rápido ainda, então o oponente será queimado pela ativação do especial (não se esqueça de segurar o botão para queimar o adversário com a ativação do golpe)

6: O oponente vai subir mais uma vez após ser queimado com a ativação do especial, quando ele estiver caindo novamente, solte o botão para acertar o especial e acabar de vez o inimigo

SHINGO YABUKI

CONDIÇÕES

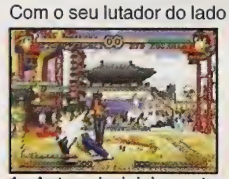
-Apenas no modo Advanced
-Inimigo em qualquer lugar
-Primeiro golpe deve ser feito após você tomar um Counter
-Primeiro golpe deve pegar em Critical
-Barra de power ativada
-Duas bolinhas na barra

COMBO

↓↘→↓↘→+A/X, ↓↙←↙↓↘→+A/X

PASSO-A-PASSO

Com o seu lutador do lado direito



1: Antes de iniciar este combo você deve tomar um Counter (a maneira mais fácil de fazer isso é correr para cima do oponente, assim, qualquer golpe que ele acertar em você será um Counter). Após ser acertado por um Counter, faça o especial **↓↙←↓↙←+A/X** para acertar uma super ombrada no inimigo

2: Se o seu golpe pegar em Critical Hit, faça o especial **↓↘→↘↓↙←+A/X** logo em seguida. Este segundo especial só vai acertar se você tiver tomado um Counter antes de acertar o primeiro e se o primeiro pegar em Critical Hit, se estas duas condições não forem obedecidas, o inimigo será mandado para o ar após o primeiro golpe e o segundo acertará apenas uma vez enquanto ele estiver caindo. Então, primeiro tome um Counter, faça o primeiro especial, torça para acertar em Critical e, se der certo, siga com o segundo especial

3: Se der tudo certo, Shingo acerta mais alguns golpes no oponente e... Adeus

VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire

O Darkrealm perdeu seu monarca e entrou em caos.
Agora, uma alma foi ressuscitada das profundezas do esquecimento.
Este é Jedah, um dos antigos Três Lordes de Darkrealm.

Ele criou um campo de batalha fechado chamado "Damned Dimension"
e convocou espíritos respeitáveis para declarar;

"Todas as almas vivas e mortas devem fundir-se a mim!
Esta é a sua única esperança para a salvação final."

A gala de Darkstalkers é contida mais uma vez,
desta vez para sua própria sobrevivência.
O tempo está passando... e não há segunda chance!

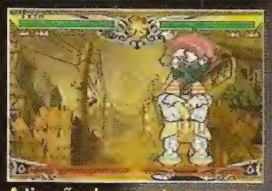
A Capcom arrebenta novamente. Depois do enorme sucesso da conversão perfeita de X-Men Vs. Street Fighter para Saturn, utilizando o maravilhoso e, por que não, milagroso cartucho de 4 Mega de RAM, a softhouse já vem arrasando com mais uma conversão de cair o queixo.

Desta vez o escolhido foi Vampire Savior, a soberba continuação de Darkstalkers que fez um grande sucesso nos arcades. E agora não é uma simples conversão, é simplesmente a melhor versão de Darkstalkers que já apareceu até hoje. Isso porque o game é uma mistura de Vampire Savior e o recentemente lançado no Japão, Vampire Savior 2 (que nem apareceu aqui pelo Brasil). Em Vampire Savior 2 do arcade, três personagens semi-novos foram adicionados: Pyron, Phobos (Huitzil na versão americana) e Donovan, e outros 3 foram retirados: Sasquatch, Aulbath (Rikuo) e Gallon (J. Talbain). Em Vampire Savior para Saturn, estes três personagens extras estão presentes, e o que é melhor, sem a ausência dos outros 3 que haviam sido retirados em VS2 do arcade, ou seja, 18 lutadores para arrebentar de vez.

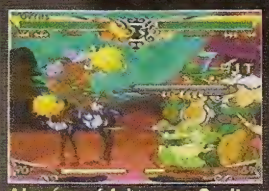
No sistema de jogo, Vampire Savior tem uma semelhança com Killer Instinct: não há intervalos entre os rounds. A batalha é contínua, se um lutador cai no chão após perder um round, o outro round se inicia quase que de imediato. Assim como em XMvsSF EX Edition do Playstation, a barra de energia vai se recuperando aos poucos, isso graças ao sistema Impact Damage Gauge. Este sistema consiste no seguinte: quando um personagem toma um golpe, ele sofre o dano, 50% deste dano é considerado o Impact Damage, ou seja, fica em branco na barra de energia. Se o personagem demorar para tomar mais algum dano, a barra de energia vai começar a recuperar o Impact Damage. Se enquanto a barra se enche o personagem defender qualquer golpe, a recuperação terá uma pequena pausa. Outra novidade é o Tech Hit que empurra o adversário, algo parecido com o Advancing Guard de XMvsSF, mas não confunda com o Tech Hit que escapa de arremessos, os dois estão presentes no game. Mais uma adição marcante fica por conta do Dark Force, um poder especial que cada lutador possui, ativado com gasto na barra de Super.

Fora estes quatro novos elementos, o sistema de jogo é praticamente o mesmo de seu predecessor, Vampire Hunter. Você pode utilizar EX Moves gastando a barra de Super, que é cumulativa, e também pode fazer golpes especiais mais fortes usando dois botões de soco ou chute, os ES Moves, também com gasto na barra de Super. O cancelamento de defesa (Guard Cancel) também continua presente. O sistema de Chain Combo mudou um pouco. Nos games anteriores, a seqüência de Chain Combo era baseada no esquema "Stronger" (começando por um botão fraco e fazendo a seqüência para os botões mais fortes; SR, CM, SF por exemplo) e agora é baseada no esquema "ZigZag" (podendo apertar botões de mesma força na seqüência e passando para botões mais fortes; SR, CR, CM, SM, CF por exemplo), e também é possível fazer Chain Combos no ar (mas a única seqüência permitida neste caso é a Stronger). Outra pequena adição é que, agora, após escolher o lutador, além de selecionar entre Normal (defesa manual, velocidade normal), Turbo (defesa manual, velocidade acelerada) e Auto (defesa automática, velocidade normal), você também pode optar por Auto&Turbo (defesa automática, velocidade acelerada).

Falamos dos lutadores e não falamos quem são eles, mas vamos lá então. Começando pelos lutadores já conhecidos, temos o vampiro Demitri; Victor, o clone de Frankenstein; a múmia milenar Anakaris; Felicia, a mulher-gato; o espírito de samurai sedento de sangue



A tiração de sarro tem presença marcante e constante no game.



Alguém aí falou em Sprites enormes, coloridos e bem animados?

Bishamon; Hsien-Ko (Lei Lei na versão americana), a morta-viva graciosa, com suas mãos mágicas (nenhuma alusão à Moose de Ranma 1/2); Gallon (John Talbain) com suas garras e presas lupinas; o tritão da Amazônia Aulbath (Rikuo); Zabel (Lord Rapter. Se bem que antes era Raptor, mas agora virou Rapter. Fazer o quê?), o sádico da serra-elétrica; o simpático pé-grande Sasquatch e Morrigan, a sensualíssima succubus (succubus é uma espécie de demônio feminino que vem pela noite copular com um homem, perturbando seu sono e causando-lhe pesadelos. Ela sempre tem a forma da mulher perfeita para a vítima, ou seja, é totalmente irresistível. Sua versão masculina é o manccubus). Dos personagens que estrearam em Vampire Savior estão Bulleta (Baby Bonnie Hood, ou simplesmente B.B.Hood), a chapeuzinho-vermelho que é uma verdadeira serial killer; Q.Bee, a rainha abelha que quer um lugar para seu povo habitar; a meiga irmãzinha de Morrigan, Lilith e o todo poderoso Jedah, com seu visual impecável e uma gargalhada inconfundível. Agora os lutadores que você já conhece é que estão voltando: Phobos (Huitzil), o robô que tem como missão proteger um garotinho; o demônio galáctico Pyron, com seu sorriso "ensolarado"; e o caçador de vampiros Donovan, ajudado pelos espíritos e sempre protegendo a garotinha Anita. Tudo isso sem contar os personagens secretos: Oboro, a versão humana de Bishamon, dominado pela armadura Hannya; o misterioso dominador de corpos, Shadow; e Dark Gallon (Dark John Talbain, ou apenas D.J. Talbain. Não, ele não dá som em casas noturnas nem faz squash nas pick-ups).

Não podemos deixar de falar nos gráficos e principalmente da animação, é claro. Sem bem que nem precisava, já que o game utiliza o cart de 4 Mega de RAM, mesmo assim vamos falar. Pode-se dizer que a qualidade está 98% se comparada ao arcade. Pouquíssimos frames de animação foram cortados, algo praticamente imperceptível. A qualidade gráfica é ainda melhor que a de XMvsSF, com cenários muito mais animados e detalhados (se bem que os cenários de XMvsSF são bem maiores, devido aos Super Pulos), personagens muito, mas muito bem animados, com uma infinidade de golpes e movimentos, sprites realmente grandes (e bota grandes nisso, estamos falando de objetos do tamanho da tela ou maiores), muitos sprites na tela ao mesmo tempo, e tudo isso sem o mínimo traço de câmera-lenta ou corte de animação. Pode-se dizer que o game é uma explosão gráfica, um show que ultrapassa os limites do Saturn. O som também é demais, uma quantidade enorme de vozes de alta qualidade, efeitos sonoros super variados e em grande quantidade e músicas realmente excelentes (e nesta versão elas são gravadas em faixas de áudio, não são músicas internas como em Vampire Hunter, o que proporciona uma qualidade sonora superior. Se bem que, se a luta demorar demais, a música vai acabar e recomeçar, ela não é contínua como no game anterior), tudo isso com a já conhecida tecnologia Q-Sound, que proporciona uma sensação 3D ao som, envolvendo todo o ambiente. A jogabilidade ficou soberba, todos os golpes são fáceis de se fazer e até os golpes mais arrasadores possuem comandos simples de se acionar (com exceção de alguns, como o Pharaoh Decoration de Anakaris, que é CF, SM, CR, ↓, SR, CM, SF no nível 3 e pode ser feito no ar. Uma dureza de sair, exige reflexos bons). O único defeito na jogabilidade é a impossibilidade de configurar os comandos SSS ou SS e CCC ou CC nos botões L e R, o que já é uma tradição nos jogos de luta da Capcom para o console. No lugar destes você só pode configurar o Dark Force ou provocação nos botões L e R. Cá entre nós é bem mais fácil apertar dois botões de mesma força para fazer um Dark Force do que apertar três botões de soco ou chute para fazer um EX Move, mas é perdoável. Como se já não bastasse, o game ainda não possui nenhum LoadTime, ou seja, nada de ficar esperando de uma luta para outra, é pá-pum, rapidinho, é como se você realmente estivesse jogando no arcade.

Bom, agora que você já conhece o game, fique com todos os truques, manhas e segredos que nós descolamos para deixar o seu jogo ainda mais divertido. E prepare-se, porque ainda tem Pocket Fighter e Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter chegando com 4 Mega Power no seu Saturn. Agüenta coração.

COMANDOS

A: Chute Rápido (CR)
B: Chute Médio (CM)
C: Chute Forte (CF)
X: Soco Rápido (SR)
Y: Soco Médio (SM)
Z: Soco Forte (SF)
L: Dark Force (C+S de mesma força)
R: Provocação (Start na versão Arcade)

GOLPES COMUNS

→→: corrida para frente
←←: corrida para trás
→+S ou C (caído): rolar para frente
←+S ou C (caído): rolar para trás
↑+S ou C (com o oponente caído): pular sobre o adversário
↑+SSS ou CCC (com o oponente caído): pular sobre o adversário com vários golpes (gasta uma barra de Super)
S+C de mesma força: ativar Dark Force (gasta uma barra de Super, alguns personagens têm Dark Forces diferentes dependendo da força dos botões usados)
R: provocação

Ti Munitinho!

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

VAMPIRE SAVIOR: LORD OF VAMPIRE

CAPCOM	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.7
SOM	4.4
JOGABILIDADE	4.3
ORIGINALIDADE	3.7
DIVERSÃO	4.6

PROS

- LoadTime? Nadica de nada
- Os 15 personagens do arcade estão presentes e ainda tem mais 3 lutadores semi-novos
- Um menu de EX Options cheio de coisas interessantes

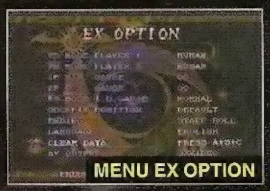
CONTRAS

- Impossibilidade de configurar os comandos SSS e CCC nos botões L e R

CLAS. FIN 4.6

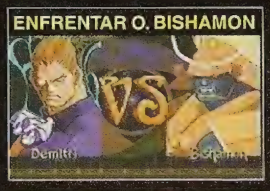
MENU EX OPTION

Para conseguir o novo menu EX OPTION você precisa terminar o game uma vez sem perder nenhuma batalha, em qualquer nível de dificuldade e com qualquer personagem. Depois disso, coloque o cursor sobre OPTION no menu principal, segure os botões L ou R e aperte Start. Vejamos para que serve cada uma das opções deste menu especial: a opção "VS MODE PLAYER 1" define quem controla o 1º lutador no modo VS, um jogador (HUMAN) ou o computador (CPU); a opção "VS MODE PLAYER 2" define o mesmo para o 2º lutador; com a opção "1P S.S. GAUGE" você define com quantas barras de Super o 1º lutador vai iniciar a luta (de 10 em 10, começando de 00 até 90); a opção "2P S.S. GAUGE" faz o mesmo que a anterior, mas para o 2º lutador; a opção "VS MODE I.D. GAUGE" define se a barra de energia dos lutadores no modo VS fica como no modo Arcade, ou seja, se recuperando pouco a pouco (NORMAL) ou se vai se encher rapidamente sempre que o personagem demorar para tomar outro dano (RECOVER); com "COCKPIT POSITION" você define a posição das barras indicadoras na tela (DEFAULT é a posição padrão, BELOW1 deixa as barras um pouco mais abaixo do normal, BELOW2 deixa-as ainda mais abaixo, BELOW3 é mais abaixo ainda e NONE retira fodas as indicações da tela); ENDING permite que você reveja o final de um personagem com o qual você já terminou o game (assim como a opção Demo Select de TKOF96 e 97); em "LANGUAGE" você define o idioma do game (JAPANESE é japonês, que é o padrão, e ENGLISH é inglês), se optar por inglês, além de mudar os nomes de alguns lutadores e as falas de cada um, o game fica sem sangue; com "CLEAR DATA" você apaga todos os records e opções do jogo, é só apertar A+B+C com o cursor nesta opção (cuidado para não fazer isso sem querer); por fim, em "AV OUTPUT" você define o tipo da saída de vídeo (S/Video é SuperVideo e RGB é Red Green Blue).



LUTAR CONTRA OBORO BISHAMON

Para lutar contra Oboro Bishamon você deve lutar no Arcade Mode, obter mais de 3 EX Finishes (matar mais de 3 lutadores usando EX Moves), não perder nenhuma batalha e derrotar o seu último chefe com um EX Move. Mas não é qualquer EX Move, é um golpe muito específico. Com Demitri, por exemplo, é o Midnight Pleasure (SR, SM, →, CM, CM), com Morrigan é o Darkness Illusion (SR, SR, →, CR, SF), com Lilith é o Gloomy Puppet Show (↓↘→+CC, com duas barras de Super). Geralmente é o EX Move mais difícil de se matar um oponente. Você precisa usar este EX Move para obter todos os seus EX Finishes, inclusive contra seu último chefe. Se conseguir, Oboro Bishamon vai aparecer depois de seu último chefe. Ele é realmente muito duro de matar, esta versão de Bishamon utiliza alguns golpes novos e é bem ágil, aplicando combos devastadores nos momentos mais oportunos e sabendo quase sempre contra-atacar suas investidas. Para facilitar a sua vitória, coloque 90 barras de Super para você no menu EX Option, deixe a opção Damage Gauge em 1 (para deixar apenas 1 round) no OPTION e vá para cima dele usando EX Moves. Se você perder, não há Continue, apenas entra o final de seu personagem, então trate de ganhar, ou terá que fazer tudo de novo.



JOGAR COM OBORO BISHAMON

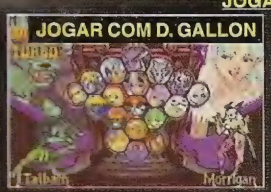
Se você conseguir vencer Oboro Bishamon é possível jogar com ele. Basta ir para a tela de seleção de personagens, em qualquer modo de jogo, colocar o cursor sobre Bishamon, segurar o botão L e então apertar qualquer botão para selecioná-lo. Pronto, você estará usando Oboro Bishamon, que também tem um final próprio.

FINAL SECRETO DE ANITA

Não vá se alegrando muito, Anita não é uma lutadora no game como em Marvel Super Heroes (pelo menos por enquanto), mas possui um final. Como? É simples: primeiro acesse o menu de EX OPTION, depois enfrente e vença Oboro Bishamon. Além de acessar a possibilidade de ver o final de Oboro na opção ENDING dentro do EX OPTION, você vai perceber que aparece a opção para assistir o final de Anita. É apenas uma cena bonus bem legal.

JOGAR COM DARK GALLON

Para jogar com Dark Gallon, escolha Gallon no Arcade Mode e jogue até o final, com ou sem continues. Você enfrentará Dark Gallon, que é o último chefe dele, então basta derrotá-lo. Agora você pode selecionar Dark Gallon, bastando na tela de seleção de personagens, colocar o cursor sobre Gallon, segurar o botão L e então apertar SS ou CC, dependendo da cor que você quer escolher. Ele possui alguns de seus golpes de Vampire Hunter e não tem um final próprio.



JOGAR COM SHADOW

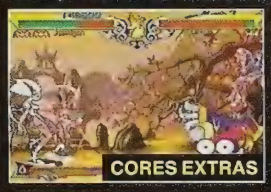
Há também um lutador misterioso no game. Na verdade não é um lutador, mas sim uma sombra que se apodera dos corpos dos lutadores e os usa para aniquilar os adversários. Para jogar com Shadow (apenas no modo Arcade), vá para a tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre a "?", aperte L 5 vezes e segure na última vez, então aperte qualquer botão para selecioná-lo de acordo com a cor desejada. Você vai selecionar um lutador aleatoriamente e uma enorme sombra vai aparecer atrás dele, indicando que o truque funcionou. Se você não quiser selecionar um personagem aleatório, coloque o cursor sobre o personagem desejado e aperte L 3 vezes antes de continuar com o truque. Se você quiser pegar Shadow, jogando com Demitri, por exemplo, coloque o cursor sobre Demitri, aperte L 3 vezes, então vá para a "?", aperte L 5 vezes, segure e aperte qualquer botão. Demitri será selecionado e a sombra aparecerá atrás dele. A vantagem (ou desvantagem) de se jogar com Shadow, é que você controla o lutador derrotado. Se você lutar contra Lilith, por exemplo, e derrotá-la, na próxima luta você a estará controlando. E assim você prossegue até o final, sempre controlando o personagem derrotado na próxima luta (Shadow tem um final próprio, se bem que nem compensa vê-lo, é só um Staff Roll com as fotos de todos os lutadores aparecendo no fundo).

ENFRENTAR O SUB CHEFE

A exemplo de Street Fighter Alpha 2, Vampire Savior também possui Sub Chefes secretos. Cada personagem tem um Sub Chefe diferente. Para enfrentar o seu Sub Chefe, basta passar por 3 lutas sem perder nenhum round e sempre fazer Dark Force ou EX Finish nestas 3 lutas. Assim, quando for enfrentar o próximo lutador, o computador interrompe e aparece o seu Sub Chefe. Depois de uma breve conversa, a luta vai começar. Se você perder e pegar Continue, o jogo vai continuar normalmente, ou seja, você não vai enfrentar o seu Sub Chefe.

CENSURA

Assim como outros jogos, Vampire Savior também tem uma censura (se bem que sem sentido, repare na roupa de Felicia ou no EX Move Splendor Love de Lilith). Na hora de colocar suas iniciais no High Score, escreva SEX e o jogo não vai deixar, mudando automaticamente para CHM. Curioso, não?

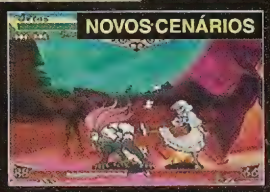


CORES EXTRAS

Além das 6 cores normais de cada personagem, ainda tem mais duas cores extras. Para acessar estas cores extras, basta selecionar o seu lutador com SS ou CC.

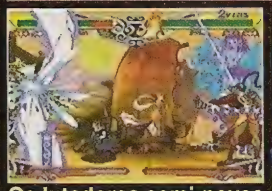
NOVOS CENÁRIOS

Cada cenário tem duas versões: a comum e a versão extra, que aparece quando você enfrenta um Sub Chefe. Para selecionar a versão extra de um estágio no modo VS, basta segurar o botão L e selecioná-lo com qualquer outro botão. Se o jogador 1 segurar o botão L, por exemplo, e o jogador 2 selecionar o estágio, ainda assim o estágio vai aparecer em versão extra.

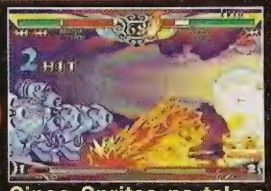


POSES DE VITÓRIA

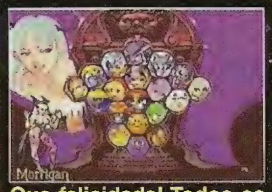
Você pode selecionar a sua pose de vitória. Para isso, basta segurar algum botão imediatamente após derrotar o seu adversário. Cada botão determina uma pose de vitória diferente.



Os lutadores semi-novos ganharam alguns golpes inéditos.



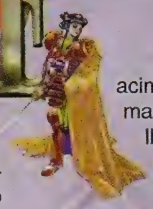
Cinco Sprites na tela e nenhum traço de Slowdown, é uma maravilha.



Que felicidade! Todos os personagens do Arcade e mais 3 de quebra.

DRAGON FORCE II

神去りし大地に-



A barreira havia sido levantada. E, sem transpô-la, não haveria maneira de alcançar Olvo, Grace, Guideon ou mesmo aquele que se entitula o detentor da Dragon Force, Grandell... Mas eu não podia ficar sentado, assistindo a tudo sem fazer nada. Eu tinha que tentar. Frest, senhor do tempo, havia me alertado quanto ao perigo de se tentar quebrá-la. Contudo, nada iria me impedir de pelo menos tentar. Nem Dario, nem Teiris, nem Media. Diante da península, comecei a emanar minha energia das trevas para partí-la. Mas a barreira ainda demoraria a ceder. E os estilhaços de energia se desprendiam e seguiam em alta velocidade em minha direção. Mas a dor dos cortes e a exaustão causada pelo gasto de energia, tudo eu poderia suportar. Foi então que ouvi a voz de Media. Flutuava a meu lado quando começou a utilizar-se de sua energia para me auxiliar. As farpas arranhavam profundamente nossas peles, mas não desistiríamos enquanto não conseguíssemos chegar até Grandell. Mas foi então que não mais vi sua energia... Olhando para o lado, encontrei-a suspensa no ar, mas não por seu poder de vôo. De seu tronco, brotava um punho. Um punho de aço, reluzente... O punho de Olvo. Ele riu, dizendo que a traidora finalmente pagara. Mas estas foram as últimas palavras que consegui compreender. Minha raiva, minha fúria, meu ódio, tudo isso me fizera desferir socos. Muitos. Na máscara metálica, no estômago, no tronco, até que minhas mãos chegaram e envolveram o pescoço. Usando a própria cabeça do mascarado, comecei a golpear a barreira... E não pararia até que ela fosse abaixo. Mas Olvo desaparecera, sem que nada pudesse fazer, a não ser enterrá-la..."

Os Oito Cavaleiros Sagrados

Há cerca de três anos, a Sega lançava no Japão aquele que seria considerado um dos melhores do gênero RPG / Estratégica. Dragon Force narrava as aventuras e desventuras dos oito cavaleiros escolhidos pelo dragão sagrado Harsgalt para banir a destruição causada por Madruk, que uma vez fora aprisionado por Astea, a deusa criadora do grande continente de Legendra. Quinhentos anos após a queda do deus negro, Legendra, mesmo sofrendo alterações em sua geografia, ainda sobrevive. Os oito cavaleiros sagrados vivem hoje na memória dos moradores de Legendra, sendo passados através das gerações por contos de fadas. Wein, Teiris, Gongos, Mikhal (Mikazuki, no original), Leon, Junon e Goldark, os oito cavaleiros que no passado conseguiram incorporar a Dragon Force e salvar Legendra.

Em Dragon Force 2: To the Land there Where no God. Os oito reinos ainda se mantém erguidos. Highland, sob o braço firme de Erberls (e, em parte, de suas irmãs Siren, Dora e Hilda), continua sendo considerado um dos mais honrados e justos dentre os oito. O império de Fandária, com a liderança de Batsu (e seus generais hispânicos...), mantêm sua fama de exército mais temido de Legendra. Palemoon (Moon Palace), um dia pertencente à Teiris, agora tem como líder Leni. Em Izumo, a Imperatriz Kaede governa. Thanis, aprendiz de maga, assim como Reinhart, reina em Tradnor, sendo protegida por um grande gigante mecânico. Em Topaz, Shen, com sua cimitarra, enquanto Gangas ocupa o lugar antes pertencente à Gongos, na nação de Bozack. Por fim, Adelbaha, o homem da máscara de ferro, assim como a jovem Junon, fazia-se passar como homem para que seus oponentes a respeitassem.

Os Oito Cavaleiros Sagrados

Agora, sem a ajuda dos deuses, os soberanos deverão enfrentar a própria Dragon Force, adquirida pelo cavaleiro lendário conhecido como Grandell. No decorrer da história, o nome dos oito cavaleiros sagrados é citado várias vezes, havendo, inclusive, um choque de gerações. Teiris, Frest (que antes fora salvo de Gaul e Schythe, que aprisionaram-no no tempo, por Randa) em uma forma lupina, a Dragon Force. Tudo seguindo a um desfecho impressionante...

A Estrutura

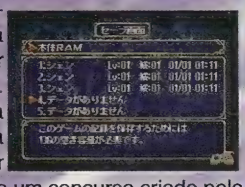
Graficamente falando, Dragon Force 2 está bem acima de seu antecessor. Os Sprites estão maiores e mais animados, sendo também maiores e mais detalhados. Mesmo tendo duzentos e um personagens se movimentando na tela, o Slowdown é nulo. Com o recurso de se mudar o ângulo da câmera (segure Z e mova ↑ ou ↓, no direcional), é notável a melhora dos cenários. Um melhor acabamento e a adição de texturas mais bonitas e uma nova noção de profundidade são algumas dessas melhoras. Além dos cenários, as magias também ganharam com a nova versão. Agora possuem novos efeitos, com vários ângulos de visão, brilhos, etc.

A isso, podemos aliar um fato impressionante em termos de games de estratégia, onde existem muitos personagens: você não encontra duas faces iguais. Isso mesmo! Entre os generais, você não encontra dois personagens com a mesma face, diferenciando-se novamente da primeira versão. Isso garante grandes méritos aos produtores dos artworks, que tiveram um grande trabalho ao criar mais de uma centena de faces diferentes.

O som é um show à parte. Foram adicionadas horas e horas de diálogos falados, sempre com um fundo musical de qualidade bastante alta, com destaque para os temas de abertura e encerramento.

Tocando no assunto da abertura, esta é uma ótima seqüência de anime. Com suas falhas, claro, mas ainda muito boa.

Outra grande vantagem sobre a versão anterior é a possibilidade de se salvar seu progresso no mapa também. Algumas vezes uma semana (tempo até o Domestic Affair, único local onde você podia salvar antes) demorava tanto quanto um ano e aí, em algumas batalhas não havia-se a certeza da vitória. Então, você perdia seu general mais importante e tinha de começar tudo de novo... Bem, agora este problema fora resolvido. Além disso, saindo um pouco das especificações do game, os saves de Dragon Force 2 ocupam cerca de 135 Kbytes da bateria do Saturn (diferindo-se do anterior, que ocupava 257, mais da metade da bateria interna!), permitindo até três Saves simultâneos.



E como toda moeda possui duas faces, Dragon Force 2 tem seus defeitos. O Caracter Design (o desenho dos personagens) de DF2:TTLTWNG possui um estilo um tanto incomum (para não dizer estranho). Apesar da essência deles ter sido fruto de um concurso criado pela Sega e encerrado no último dia de 97, onde os consumidores mandavam desenhos de como seriam os novos generais e monarcas, assim como a Capcom faz a cada nova versão de Rockman — mais conhecido como Megaman por estas bandas (vide Game News da Gamers 27 para mais informações... Não sobre o Megaman / Rockman, mas sobre o concurso de Dragon Force!), a artwork (ilustração) final pertenceu aos artistas da empresa que estilizaram os desenhos, deixando-os um tanto feios (se bem que, caso tivessem deixado cada um com seu próprio estilo, ficaria beeem

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

DRAGONFORCE2	
SEGA	CD
ESTRATÉGIA/RPG	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.2
SOM	3.7
JOGABILIDADE	4.2
ORIGINALIDADE	3.0
DIVERSÃO	4.3

PRÓS

- Agora existe a possibilidade de se utilizar dois tipos de unidades nos exércitos
- Novas magias foram adicionadas ao grimório
- Vários diálogos falados, com muitas outras vozes

CONTRAS

- Mais Load Times, tornando a jogabilidade bastante demorada

CLAS. FI

3.9

pior...).

Outro dos grandes problema é o Load time um tanto demorado, quebrando um pouco a ação do game. Aliás, vale lembrar que a Sega vem tendo uma grande preocupação com o Load time (o Load time da versão anterior era terrível, umas duas vezes maiores que este. A Working Designs conseguiu diminuir bastante este tempo para a versão americana...). Mas, como dizem, nem tudo é perfeito...

O Sistema

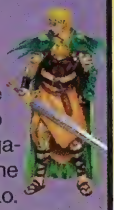
O velho sistema de um exército de até cem homens para cada general (sendo possível somente se movimentar cinco generais por vez) continua. Todavia, ao invés de somente um tipo de unidade, agora é possível se possuir até dois tipos de exércitos diferentes. Pode até parecer pouco para um exército de cem guerreiros, mas, aliadas às novas formações de ataque e estratégias ,← as opções de estratégias abertas são imensas. Estratégias como utilizar-se de Ghosts na retaguarda e Hawkmen na linha de frente. Os ataques à longa distância dos Ghosts não serão bloqueados, logo que os Hawkmen são unidades aéreas. Como os Hawkmen são uma da melhores unidades do game (recebem bonificações contra a maioria dos oponentes e nenhuma penalidade por terreno), dificilmente alguma unidade chegará até os Ghosts. Conclusão: vitória na certa. Aliás, agora, como você já deve ter percebido ("Ghosts? Hawkmen? Onde isso?"), existem novas unidades. Das que se mantiveram, estão os Soldiers (soldados), os Archers (arqueiros, que agora são chamados de Battle Elves, ou elfos de batalha), Mages (os bom e velhos maguinhos), Cavalrymen (cavalaria montada), Monks (monges, que têm em seus punhos e pernas armas letais), Harpys (as harpias, mulheres com asas de pássaros, mas agora sendo unidades aéreas), Beasts (os homens-fera, agora conhecidos como HighBeasts), Zombies (que agora estão menos invulneráveis às magias clericais) e Dragons (ainda os com maior poder de ataque). As novas unidades incluem Falcons e Birdmans (respectivamente homens-falcão e homens-pássaro, ambas unidades aéreas, ótimas contra os Mages; confira mais sobre unidades aéreas mais adiante), Ghosts (fantasmas, como magos espectrais), Sanzoku (ladrões), Kimeras e Doghouls (ambos bastante poderosos). E mais: agora não são todos os genarais e líderes que podem ter todos os exércitos. Alguns, por exemplo, não podem ter Cavalrymen, outros Doghols, outros Ghosts, o que dá um quê de variedade ao game. Aliás, o ganho de novos exércitos ainda ocorre através da leitura de pergaminhos, todos encontrados ou em cavernas ou nos próprios arredores dos castelos.

Agora são dois tipos de unidades: as aéreas, que não possuem penalidades nos terrenos, e as terrestres, com maior poder de ataque. E por falar em bonificações e penalidades, estas continuam valendo, sempre em porcentagem (+ 15% por lutar em um palácio, por exemplo), mas agora estes pontos a mais (ou a menos) são aplicados somente a uma característica do exército (como força de ataque ou defesa, por exemplo).

Quanto aos generais, estes continuam subindo de classe a cada cinco níveis (de Knight para Paladin...), mas agora existe uma variedade maior de classes. Os tipos de generais em si aumentaram. Aos Fighters, Knights (que agora são realmente cavaleiros à cavalo), Samurais e Ninjas, foram adicionados Cavaleiros mecânicos, Dragonians, novos Fighters, etc, etc. Além disso, continuam também ganhando novas magias a cada mudança de classe, porém, o limite de três magias por general foi abolido. Ainda sobre mágicas, o grimório foi ampliado. Magias de cura, antes inexistentes, agora dão um ar de apelação aos Priests (pois recuperam toda a energia ao custo de míseros dois pontos de MP!). Chuvas de meteoros, Golens surgidos da terra, elementais furiosos e pisos que desaparecem, assim como buracos-negros se abrem e engolem a todos, são parte dessa adição.

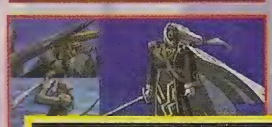
As funções do Domestic Affair foram simplificadas. Agora não mais é necessário se ordenar buscas pela região para se conseguir itens ou generais. Isso é feito automaticamente com o fim de cada semana. Pode-se interrogar presos, conversar com os próprios generais, premiar com medalhas (aumentando o limite de homens em cada exército) ou itens (agora até dois por general) aqueles que lutaram bravamente e, agora, até combinar itens com elementais para que os primeiros ganhem suas propriedades e bônus mágicos. Nota máxima aos produtores.

Finalizando...

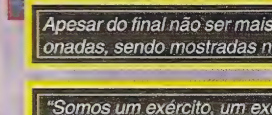


...Dragon Force 2: To the Land There Where no God é um dos poucos games de estratégia que une inteligência à alta diversão. Com seus novos elementos, e melhorias diversas, esta seqüência conseguiu superar a anterior, fazendo jus ao nome que carrega. Caso seja fã desta magnífica série ou mesmo de games de RPG \ Estratégia, é um título obrigatório. Vale lembrar que, apesar da Working Designs não ter planos para trazê-lo para os States (como anteriormente fizera com a versão anterior), há grandes chances da própria Sega fazê-lo. Ponto para a Sega!

As cidades agora ganharam uma importância maior que na versão anterior, tendo, em sua maioria, um elemento de acréscimo ao enredo ou dica para o cumprimento de certa missão ou objetivo.



Ainda é possível se checar sua popularidade entre os generais. Um ☹ indica que suas ações não são satisfatórias. Procure conquistar mais reinos e trazer mais adeptos a seu exército para conseguir elevar a um 😐. O ideal é sempre manter a popularidade em 😊 ou mais, para não existirem problemas de deserção ou retrocedimentos.



Apesar do final não ser mais em Anime, várias dessas seqüências foram adicionadas, sendo mostradas no decorrer da história.

"Somos um exército, um exército de um homem só..."

TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Compra
Venda
Componentes
Nacionais e
Importados

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX
Inclusive para consertos
Aceitamos CREDICARD e Diners

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP 01207-000
São Paulo - SP

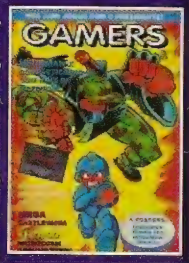
Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

5º Aniversário

Há exatos seis anos nascia um pequeno projeto: editar uma revista nacional sobre video games e outras coisas afim, que pudesse realmente falar a língua dos usuários de video games. A **EDITORA ESCALA** via neste mercado um grande futuro e, para realmente dar qualidade ao produto, buscou a experiência de quem na época já aparecia como a maior rede especializada em video games do país, a **PROGAMES**.

Este projeto surgiu para concorrer com grandes publicações do mercado, de grandes editoras já consagradas (VIDEO GAME - AÇÃO GAMES - SUPER GAME). Inicialmente a revista levou o nome **PROGAMES**, que foi mantido até a edição número 3. Por razões mercadológicas, a partir daí, mudou de nome passando a se chamar "**GAMERS**". Após 4 edições, que serviram como checagem do novo nome, entrou em nova fase.

No início tudo era muito difícil. A cada edição havia uma revolução para produzi-la, era necessário a locação de equipamentos como vídeo, TV, contratação de fotógrafos, estúdio, fora o deslocamento de um monte de pessoas envolvidas no projeto.



Com toda certeza, o grande sucesso das primeiras edições foi o fato da revista **PROGAMES**, já naquela época, abordar assuntos que hoje fazem parte de todas as revistas. Porém, falar de **Multimídia**, **RPG** e outros assuntos específicos já naquele tempo nos trazem a certeza de que acabamos por tornar um conceito sobre as revistas de games. Mais alguns números e a revista "**GAMERS**" começou a aparecer no mercado; algumas concorrentes desapareceram e a revista "**GAMERS**" continuava com circulação mensal, mais páginas, edições especiais, pôsteres e sempre buscando uma melhor qualidade.

Pronto! Nossa revista já não era mais um sonho...

Finalmente, de três anos para cá, entramos em uma nova era. Depois da revista estar definitivamente consolidada, a preocupação passou a ser melhorar tudo aquilo que os leitores sempre nos pediam: capas com mais qualidade, papel especial, matérias mais abrangentes, mais informações e avaliação de jogos (que, aliás, são realmente jogados em nossa redação) feita pela equipe que mais entende de video game. Claro que, depois de tanta evolução, seria necessário um ajuste no preço, e é o que foi feito: diminuímos o valor e temos hoje, o menor preço do Brasil.

Olhando para o produto video game mais profundamente, pensamos que deveria haver produtos mais específicos. Novas revistas somaram-se à família...

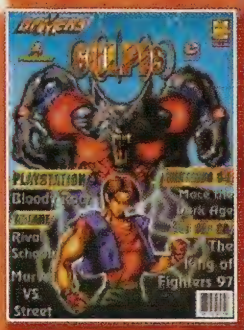
Seguiram-se então edições especiais denominadas **GAMERS ESPECIAL**. No início era uma publicação esporádica e permaneceu assim até a edição 26, quando passou a ser mensal.

Esta é uma revista que sempre traz matérias completas sobre um único jogo, detonado do começo ao fim. A primeira edição trouxe

Castlevania X: Symphony of the Night. Logo em seguida, atendendo a um montão de pedidos, um super especial de Tomb Raider 2. Como não paravam de chegar cartas e e-mails para nossa redação e para todas as lojas **PROGAMES**, resolvemos detonar Resident Evil 1 e 2 de uma só vez. Brevemente traremos Tomb Raider 1.

PÔSTERES sobre jogos de luta também fazem parte de nossa linha de produtos. Após uma reformulação no visual, os pôsteres passaram a, além de colorir as paredes com os maiores heróis (ou vilões), trazer muitas informações para que os jogadores executem com precisão os golpes e combos de cada personagem dos melhores jogos de luta do planeta.

GAMERS PRÓ-DICAS, uma revista que traz dicas, truques, macetes e passwords para todos os tipos de videogames e multimídia e a primeira revista do país a trazer códigos para Game Shark. Todos os meses o leitor tem, sempre em primeira mão, as manhas necessárias para terminar aquele jogo super difícil. Ah, além da qualidade de informação, tem também o menor preço do mercado (R$ 2,50).



GAMERS GOLPES, já em sua primeira edição causou furor entre os apaixonados pelos jogos de luta. Em sua estréia, a matéria mais procurada foi X-MEN VS. STREET FIGHTER, com todos os golpes, combos e a melhor explicação, não só deste jogo como também de outros como: Dragon Ball Z, Darkstalkers Revenge, Bushido Blade ...

Na edição nº 02 o grande destaque fica para Rival Schools que, em breve, terá sua versão para Playstation; mas tem também The King of Fighters 97, Marvel Vs. Street e outros. Na edição nº 03, um arraso total em Tekken 3, com uma tonelada de combos e jogos de fazer arrepiar a galera, incluindo Bushido Blade 2 e aqueles que são os melhores do gênero na atualidade.

Agora apresentamos o mais novo membro da família: **GAMERS BOOK**, uma revista com 100 páginas, capa dura e um enfoque específico nos moldes dos " Estrategy Guide" americanos. A cada edição, abordaremos um jogo de RPG ou um Adventure do começo ao fim, trazendo ainda informações sobre o que está rolando de novidades no mundo dos games e fora dele, com matérias sobre RPG, Multimídia, Cardgames e muito mais...

Comemorando o aniversário de cinco anos de nossas revistas, quem ganha o presente é você, leitor. Uma revista de primeiro mundo, capa com cor especial, adesivos muito transados, muita informação e o menor preço do Brasil. Enfim, o sonho louco era, é e continuará sendo uma realidade!

Revista **GAMERS**, rede **PROGAMES** e **EDITORA ESCALA**: uma grande parceria que veio para ficar e atender cada vez mais você, leitor, que é a razão de tudo isso.

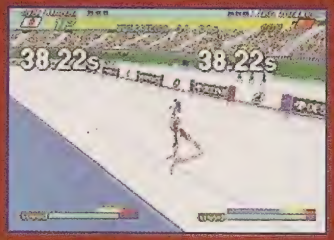
Winter Heat

Esporte é o que não falta no Saturn. Prepare esparadrapo e algo para calo (seu dedo vai para o espaço), pois você vai simplesmente viciar neste game que desbanca qualquer outro game da categoria. Onze eventos, muita ação e velocidade, tudo para você detonar. Se você adora assistir ou praticar esportes radicais e é ligadão nas olimpíadas de inverno de Nagano, entre nessa e se sinta um verdadeiro campeão. Você pode chegar a quebrar recordes mundiais e deixar gravado para o resto da história (tá legal, na memória interna do seu aparelho, para não forçar muito).

Dá para escolher entre oito personagens, cada qual representando seu país de origem (pena o Brasil não ter participação), são eles: Liu Huang que representa a China, B.B que representa o Reino Unido, Ellen Reggiani que representa a França, Karl Vain que representa a Alemanha, Joe Kudou que representa o Japão, Johann Steusen que representa a Noruega, Aleksei Rigel que representa a Rússia e Rick Blade que representa aos E.U.A. As vantagens que o game traz para você são ótimas, você não vai usar vários botões com funções diferentes, e sim apenas dois.

As modalidades são bem simples e vão exigir muita velocidade do seu dedo (se você tiver um controle turbo vai ser melhor para a boa coordenação motora do seu dedo), você vai participar de corridas de esquis, patinação no gelo, pulos com esqui na neve, etc. Agora vamos a umas explicações básicas.

Na escolha de personagem, vai ficar um pouco difícil ver quem é o melhor. Todos são bem carismáticos e bem cheios de personalidade.



Quando estiver no Speed Skating, manere um pouco nas curvas. Caso você fique apertando o botão, seu personagem vai perder o ritmo e provavelmente a chance de uma medalha.

Para ganhar velocidade no Skeleton, tente primeiramente não bater muito nas laterais. Esta explicação parece meio inútil, mas dependendo de sua velocidade, a sensibilidade vai ficando maior e assim, possibilita várias investidas contra as laterais. A tela também vai ficar tremendo, dando uma realidade e tanto.

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

WINTER HEAT	
SEGA SPORTS	CD
ESPORTES	1 A 4 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.9
SOM	3.5
JOGABILIDADE	4.1
ORIGINALIDADE	3.2
DIVERSÃO	4.3

PRÓS

- O game apresenta várias modalidades de esportes bem divertidos
- Tudo bem simples e bem explicado antes de participar de cada modalidade
- Diversão garantida

CONTRAS

- Ter que apertar o botão o mais rápido possível; garanta de ter bolha nos dedos e o Brasil não estar presente, deixa para lá!

CLAS. FINAL 4.0

Indo direto para o Arcade Mode, você vai batalhar por uma qualificação se quiser seguir adiante nos jogos e conseguir medalhas de ouro. No Individual Match você tem à disposição todos os eventos e modalidades para praticar o quanto quiser. No Custom Heat você pode criar sua única e própria competição.

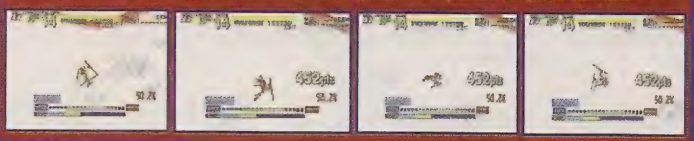
No Options você confere: How to play, onde você pode escolher a sensibilidade dos comandos;
Number of Trial, onde escolhe em quantos eventos pode se qualificar para competir (você escolhe de 1- 3 competições para poder continuar);
Dificulty, onde escolhe entre Easy, Normal, Hard e Hardest;
Audio, para escolher entre som Stereo/Mono (tá, não precisava explicar tanto);
Default Settings, que deixa todas as alternativas que você alterou como estavam antes;
Key Configuration, onde você confere os botões de uso, que são três e pode colocar as funções a seu gosto;
Hall of Fame, aqui você pode ter o privilégio de gravar suas iniciais com seus recordes e tempos quebrados. Obs.: pena não ter o Brasil!
Sound Test, onde você pode ajustar o som, efeitos sonoros e tal para deixar o clima do game mais agradável durante a jogata.

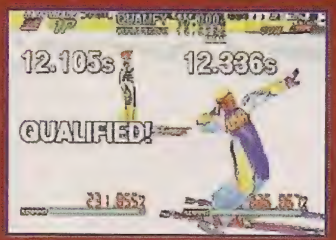
Como ninguém nasce sabendo, antes de cada evento a se realizar, pinta uma tela explicando tudo, função, quando apertar botão, etc.
Você pode se embananar um pouco no começo, mas daí em diante a coisa vai ficando fácil, fácil. Cada modalidade tem um esquema diferente de uso de botões.

Se você seguiu nosso conselho e pegou esparadrapo, ótimo! O motivo deste pedido vai pesar a partir de agora, durante todos os eventos você vai usar uma coisa em comum: a velocidade de apertar o botão! Se você tem um controle turbo, você é um privilegiado. Seu único problema vai ser quando parar de apertar o botão. No Ski Jumping, você deve apertar o **A** ou **C** o mais rápido possível até atingir uma boa velocidade, depois você tem que chegar ao ponto exato para poder apertar o **B** para realizar um super salto e tentar ganhar uma ótima pontuação. Quando você estiver a pouco do chão, aperte **B** novamente para fazer uma aterrissagem perfeita. Obs.: não espere chegar muito perto do chão ou você pode sair lambendo neve!

Para poder quebrar barreiras e romper seus limites, tudo pode ser possível. Não fique pensando que o computador sempre vá se dar bem, para falar a verdade, encarar os adversários até que é fácil. Como já foi dito antes, o que vai sofrer mesmo é seu dedo (caso você não tenha um controle turbo, tá ficando chato lembrar este trecho). No Speed Skiing, sua chance de quebrar um recorde mundial, seu adversário não tem muita chance, apenas depende de você!

O game é bacana até na hora dos capotes! A movimentação do corpo quicando e rolando em meio à neve é muito bem feita, porém um pouco forçada demais.





Preste muita atenção na parte de cima da tela. Sempre aparece o quanto de pontos você precisa fazer para se qualificar. Também está à mostra o recorde mundial. Todo esportista tem seus momentos de glória, para comemorar sempre pinta uma pose improvisada. Cada personagem tem suas poses.

Você já assistiu Jamaica abaixo de zero? É quase a mesma coisa, só que nesta modalidade são duas pessoas (sendo uma delas simulada para dar um auxílio).
No começo, aperte o **A** para dar velocidade e depois aperte o **B** para subir, caso você não tenha alterado os comandos.

Bushido Blade 2

Finalmente chego ao templo. Meu pai, Gengoro, já está velho. Mesmo que ele diga o contrário, não conseguiria chegar até aqui por si só. Logo, o símbolo do clã Meikyou será dos Shainto. Não sei se isso é certo, mas...

'— Aqueles que pertencem ao Clã Shainto não são dignos de possuir a Nodachi dos Meikyou!' Instintivamente, empunhei minha Katana. Em seguida, o vulto branco saiu das sombras e se aproximou. Lenta e imponentemente. Sem hesitar, saltei, almejando atingir suas costas. Mas tudo que consegui foi a maior surpresa de minha vida. Como um demônio, ele desapareceu, reaparecendo em minhas costas. Caí no chão, com um chute. Por pouco não tenho meu peito atravessado por uma lâmina... O que me obrigou a levantar e tentar outro golpe. Novamente, ele desaparecera diante de meus olhos. Um terceiro, um quarto, um quinto golpe... Não conseguia acertá-lo. Resolvi usar a tecnica máxima dos Shainto. Com minha espada na bainha, fechei os olhos. Sem a visão, o corpo sente uma necessidade maior dos outros sentidos. Aos poucos, foi como se todo o templo fosse parte de mim. Ele se aproximou lentamente, como se não compreendesse meu ato. E, em uma única investida na velocidade do piscar dos olhos, a lâmina prateada cortou os ares. E, consigo, o pescoço do vulto branco... Ainda com sangue no gume da espada, retornei-a à bainha. E continuei em meu caminho..."

Na edição passada você conferiu a avaliação e o enredo deste grande lançamento da Square. Agora, fique com os golpes gerais e específicos de cada personagem para não perder sua honra diante do inimigo. Ikuzo!

Golpes Comuns

Arremesso: ←+X (de perto)
Escapar de Arremesso: ○ repetidamente
Golpe Frontal: ○
Golpe Lateral: X
Bloquear Golpe Frontal: X
Bloquear Golpe Lateral: ○
Pequeno pulo para trás: ←←
Pequeno pulo para frente: →→
Agachar: R2
Pular: R1, R2
Pular e atacar: R1, R2, ○ ou X
Usar arma secundária: R2, ○
Jogar areia ou água: R2, X
Pegar arma (do inimigo e sua): R2
Pular no inimigo caído: R1
Subir em muros/paredes: R1 (perto do lugar)
Subir e golpear baixo: R1, X
Subir e golpear médio: R1, ○
Esquiva para baixo: ↓↓
Esquiva para cima: ↑↑
Correr: L1
Mudar posição da arma: □
Render-se: Select (qualquer momento)

Com seu lutador no chão

Rolar para cima: ↑
Rolar para baixo: ↓
Levantar-se para frente: →
Ataque levantando-se para frente: →+X ou →+○
Levantar-se para trás: ←
Ataque levantando-se para trás: ←+X ou ←+○

Golpes das Armas

1.NAGINATA

(apenas para o clã Meikyo)

Alcance: longo
Velocidade: lenta
Poder: médio

Posição frontal (lâmina para a frente)

Two Leg Slash: X, X
Dodging Body Slash: ↑ ou ↓+X
4 Front Stabs: ○, ○, ○, →+○
3 Front Stabs Move Forward Fake: ○, ○, ○, →
Spin Stab: →→+○
Overhead Slash: →+○
Leg Slash, Overhead: →→+X, ○
Million Spin Slash Rush: X, →+○, X

Posição alta (lâmina sobre a cabeça)

2 Body Spin: X, ○, X
Overhead andTwo Front Stabs: ○, ○, →+○
Overhead and Spin Fake: ○, ○, →
Overhead Spin Overhead: ○, →+○
Stomach Stab: →→+○
3 Spin Slashes: →→+X
Low Slash: →+X
Powerful Overhead: →+○
Dodging Leg Slash: ↑ ou ↓+X

Posição atrás (lâmina atrás de seu lutador)

2 Body Slashes Back Up Slash: X, X, ←+X
2 Body Back Up Fake: X, X, ←
Dodging Body Slash: ↑ ou ↓+X
2 Body Move Forward Slash: X, X, →+X
2 Body Move Forward Fake: X, X, →
Body, Overhead: X, ○
Body Hit, Leg Slash: ○, X
Body Hit, Overhead: ○, ○
Body Bang: →+○
Leg Slash: →+X

Durante a corrida

Lunge Stab: X
Overhead: ○

Qualquer posição

Million Spins Overhead: R2+→, X
Stab and Pull Up: R2+→, ○

2.BROAD SWORD

Alcance: longo
Velocidade: lenta
Poder: forte

Posição alta (lâmina sobre a cabeça)

Body, Overhead: X, ○
Over, Over, Lunge: ○, ○, →+○
Two Overhead, Then Homerun: ○, ○, X
Overhead, Upper Slash, Overhead: ○, X, ○
Spin Slash: →+X
Fast Overhead: →+X

Posição Frontal (lâmina na frente)

Two head, stab: X, X, → + ○
Two head spin fake: X, X, →
Overhead, upper, head: ○, X, X
Over, upper, over: ○, X, ○
Lunging stab: → + ○
Leg slash: → + X

Posição atrás (lâmina para trás)

2 body, overhead: X, X, ○
Fast overhead: → + ○
2 body spin body slash: X, X, → + X
2 body spin spin fake: X, X, →
Over,upper,over: ○, X, ○

Durante a corrida

Lunge stab: X
Leg slash lunge: ○

Qualquer posição

Stomach stab: R2 + →, ○
Leg slash combo: R2 + →, X, ○

3.KATANA

Alcance: médio
Velocidade: médio
Poder: médio

Posição alta (lâmina sobre a cabeça)

2 body shots overhead slash: X, X, ○
Over, upper, lower slash: ○, X, X
Lunging body slash: → + X
Lunging overhead: → + ○
Lunging head tap: →, → + ○
Lunging opposite body slash: →, → + X

Posição frontal (lâmina na frente)

3 mid slashes: X, X, X
Over,body,over: ○, X, ○
Lunging stab: →, → + ○
Lunging leg stab: →, → + X
Hit away slash: → + X
Lunging head tap: → + ○

Posição lateral (lâmina ao lado)

Two lower, over: X, X, ○
Lower, two over: X, ○, ○
Lower, over, lower: X, ○, X
Fast overhead: ○
Down the middle over hand: → + ○
Fast lower: → + X
Lunge lower: →, → + X

Posição na bainha (lâmina na bainha)

Quick body: X
Quick over: ○
Leg lunge slash, change stance: → + X
Upper slash, change stance: → + ○
Lunging upper: →, → + ○
Lunging stab: →, → + X
Ducking leg slash: ← + X
***Spin slash:** enquanto fora da bainha →+ X
***Upper slashes:** enquanto fora da bainha ← + X

*Os golpes podem ser altos ou baixos, dependendo de sua posição

Posição de duas espadas

Two body lunges, over: X, X, ○
Upper, lower, lunge stab: ○, X, X
Body lunge, 2 uppers: X, ○, X
Stab lunge, upper, stab lunge: X, ○, ○

Durante a corrida
Lunge stab: X
Overhead: ○
Qualquer posição
Duck, lunge stab: R2 + →, ○
Leg slash combo: R2 + →, X, ○

4.Nodachi

Alcance: Longo
Velocidade: Médio
Poder: Médio

Posição alta (lâmina sobre as costas)
Over, body, over: ○, ○, X
Body, over: X, ○
Over, body, over: ○, X, ○
2 over, head lunge: ○, ○, ← + ○
Overhead: → + ○
Spin slash: → + X

Posição frontal (lâmina na frente)
2 head, spin lunge: X, X, → + ○
2 head, spin fake: X, X, →
Over, upper, slash: ○, X, X
Over, upper, over: ○, X, ○
Head, upper: X, ○
Leg slash: → + X
Lunge stab: → + ○

Posição atrás (lâmina para trás)
Upper, under, leg lunge: X, ○, ← + X
Upper, under, back up: X, ○, ←
Upper, lower, jumping upper: X, ○, → + X
Powerful upper: ○
Jumping upper: → + X
Lunging overhead: → + ○

Durante a corrida
Lunge stab: X
Overhead: ○

Qualquer posição
Leg slash combo: R2 + →, X, ○
Lunge stab: R2 + →, ○

5.Long Sword

Alcance: curto
Velocidade: rápida
Poder: fraco

Posição alta (lâmina sobre a cabeça)
2 body, over: X, X, ○
Body, stab, over: X, ○, ○
Over, upper, over: ○, X, → + ○
Over, upper,fake: ○, X, →
Over, upper, twisting over: ○, X, ← + ○
Over, upper, twisting fake: ○, X, ←
Lunge to body: → + X
Overhead: → + ○
Opposite lunge to body: →, → + X
Lunging head tap: →, → + ○

Posição sobre dos ombros (lâmina sobre dos ombros)
2 uppers, over: X, X, → + ○
2 uppers, fake: X, X, →
2 uppers, lunging over: X, X, ← + ○
2 uppers, back up fake: X, X, ←
Overhead: ○
Lunging upper: → + X
Lunging over: → + ○

Posição lateral (lâmina ao lado)
Head, upper, head: X, X, X
Over, upper, lunge: ○, X, → + ○
Head tap: → + ○
Slash away: → + X
Lunge stab: →, → + ○
Leg slash: →, → + X

Durante a corrida
Lunge stab: X
Overhead: ○

Qualquer posição
Leg slash combo: R2 + →, X, ○
Lunge stab: R2 + →, ○

6.Yari

(apenas para o clã Shainto)

Alcance: longo
Velocidade: lenta
Poder: médio

Posição alta (apontando para o alto)
Body, legs, overhead: X, X, ○
2 head slashes, leg poke, head: ○, ○, → + ○, ○
2 head, body: ○, ○, ← + ○
Body, legs, body: ○, X, ○
Head poke: → + ○
2 swings: → + X
3 swings: →, → + X
Million pokes: →, → + ○

Posição média (apontando para o oponente)
2 body, head: ○, ○, → + ○
2 body, fake: ○, ○, →
2 body, feet, swing: ○, ○, ← + ○
2 body, back up fake: ○, ○, ←
3 body slashes: ○, ○, X
Head, body, head: X, ○, ○
3 swings: →, → + X
Lunge stab: →, → + ○

Posição baixa(apontando para o solo)
pokin around: →, → + ○
2 body, head: ○, ○, ← + ○
2 body, head (longe): ○, ○, → + ○
Swing, 2 overhead: X, ○, ○
2 legs, body: ○, X, ○
Leg, body, head: ○, ○, X
Head, upper slash: →, → + ○
Million spinning slashes: X, X, → + X
2 spins and a fake: X, X, → + ○

Durante a corrida
Lunge stab: X
Angled lunge stab: ○

Qualquer posição
Swing above head: R2 + →, X
Lunge stab and pull up: R2 + →, ○

Movimentos Específicos de Cada Personagem

Clã Meikyou (à esquerda)

Kannuki	Matsumushi
Mikado	Suminagashi
Tatsumi	Night Stalker
Utsusuemi	Sazanka
Hotarubi	Metralhadora

Pressione para a esquerda em Kannuki para poder escolher o Guerreiro de Branco (também somente no Vs.)

Kannuki

Habilidade: Alta força e resistência
Melhor arma: Nodachi
Arremeços: Ele pode usar arremessos com qualquer arma
Arma secundária: Leque de ferro (dano médio)

Personagens secundários
1. Hotarubi
2. Matsumushi

Posições
-Katana: Alta, Frontal, Lateral
-Long Sword: Alta, Lateral, Sobre os ombros
-Nodachi: Alta, Frontal, Atrás
-Naginata: Alta, Atrás, Frontal
-Broad sword: Alta, Frontal, Atrás

Mikado

Melhor arma: Naginata
Throws: Pode usar arremessos somente com a Naginata
Arama secundária: Duas facas (dano baixo)

Personagens secundários
1. Suminagashi
2. Sazanka

Posições
-Katana: Lateral, Alta, Duas espadas
-Long Sword: Lateral, Alta
-Nodachi: Atrás, Altas, Frontal
-Naginata: Frontal, Alta, Atrás
-Broad sword: Atrás, Alta, Frontal

Movimentos Especiais
Naginata: Posição alta
-Diving leg slash: ←, → + X
Long Sword: Qualquer posição
-Rising slash: R2 + →, X

Tatsumi

Habilidades: Pode usar a Posição de duas espadas
Melhor Arma: Katana
Arremeços: Não possui
Arma Secundária: Katana (Fatal)
Nota: Se arremessar a arma secundária, você não poderá usar a posição de duas espadas

Personagens secundários
1. Night Stalker
2. Utsusemi

Posições
-Katana: Alta, Lateral, Duas espadas
-Long Sword: Lateral, Sobre os ombros, Alta
-Nodachi: Frontal, Atrás, Alta
-Naginata: Atrás, Frontal, Alta
-Broad sword: Frontal, Atrás, alta

Movimentos Especiais
Qualquer arma:

-Throw weapon and attack: R2 + ○, ○
Katana: Posições lateral e alta
-Lunge slash: →, ← + X
-Fake, two slashes: →, ← + ○, X
-Spin combo: ←, → + ○, ○, X, ○, X
-Lunge and overhead: R2 + →, ○
-Rising slash: R2 + →, X
Broad sword: Posição alta
-Lunge slash: →, ← + X
-Spin combo: ←, → + ○, X, X, X, X
Nodachi: Posição alta
-Spin combo: ←, → + ○, X, X, X, X
-Lunge slash: →, ← + X
-Fake, 2 slashes: →, ← + ○, X
Long Sword: Qualquer posição
-Spin combo: ←, → + ○, ○, X, ○, X
-Fake, 2 slashes: →, ← + ○, X

Utsusemi

Habilidades: Pode usar a posição de duas espadas
Melhor arma: Katana
Arremessos: Somente com a Katana
Arma secundária: Katana (Fatal)
Nota: Se arremessar a arma secundária, você não poderá usar a posição de duas espadas

Personagens secundários
1. Nenhum
2. Tatsumi

Posições
-Katana: Lateral, Duas espadas, Alta
-Long Sword: Lateral, Sobre os ombros, Alta
-Nodachi: Alta, Frontal, Atrás
-Naginata: Atrás, frontal, Alta
-Broad sword: Atrás, Alta, Frontal

Movimentos especiais
Katana: Posições lateral e alta
-Lunge slash: →, ← + X
-Fake, two slashes: →, ← + ○, X
-Spin combo: ←, → + ○, ○, X, ○, X
Katana-Posição de duas espadas
-Million stabs: ← + X, ○
Nodachi: Posição alta
-Lunge slash: →, ← + X
-Fake, two slashes: →, ← + ○, X
-Spin combo: ←, → + ○, ○, X, ○, X

Hotarubi

Ability: Pode usar a Posição de duas espadas
note: Como a Posição de duas espadas da Katana
Throws: Somente com a Broad Sword
Melhor arma: Broad sword
Arma Secundária: Broad Sword (Fatal)
Nota: Se arremessar a arma secundária, você não poderá usar a posição de duas espadas

Personagens Secundários
1. Kunnuki
2. Night Stalker

Posições
-Katana: Frontal, Lateral, Alta
-Long Sword: Sobre os ombros, Duas espadas, Lateral
-Nodachi: Frontal, Atrás, Alta
-Naginata: Alta, Alta, Frontal
-Broad Sword: Alta, Frontal, Atrás

Movimentos Especiais
Qualquer Arma
-Throw and attack: R2 + ○, ○
Qualquer arma: Durante a corrida
-Fast lunge slash: X
Broad sword: Posição alta
-Rising slash: R2 + →, X
-Diving leg slash: ←, → + X
-Lunge slash: →, ← + X
-Fake, two slashes: →, ← + ○, X
Long Sword: Posições Sobre os ombros e lateral
-Diving leg slash: ←, → + X
-Fake, two slashes: →, ← + ○
-Rising slash: R2 + →, X
-Duck and overhead: R2 + →, ○

Matsumushi

Habilidades: Pode usar a Posição de duas espadas
Melhor Arma: Katana
Arremessos: Não possui
Arma secundária: Katana (Fatal)
Nota: Se arremessar a arma secundária, você não poderá usar a posição de duas espadas

Personagens secundários
1. Suminagasi
2. Kannuki

Posições
-Katana: Frontal, Duas espadas, Alta
-Long Sword: Lateral, Sobre os ombros, Alta
-Nodachi: Atrás, Alta, Frontal
-Naginata: Alta, Atrás, Frontal
-Broad Sword: Atrás, Alta, Frontal

Movimentos espciais
Qualquer Arma
-Throw and attack: R2 + ○, X
Katana: Posição alta
-Lunge slash: →, ← + X
-Fake, two slashes: →, ← + ○, X
-Spin combo: ←, → + ○, ○, X, ○, X
Nodachi: Posição alta
-Lunge slash: →, ← + X
-Fake, two slashes: →, ← + ○, X

Suminagashi

Habilidades: Nenhuma
Arremessos: Somente com a Naginata, Broad Sword, Nodachi ou Long Sword
Arma secundária: Bomba (dano baixo)

Personagens sec[illegible]
1. Matsumushi [illegible] ier caso es-
2. Mikado [illegible] da po-

Posições
-Katana: Alta, Frontal, Lateral
-Long Sword: Alta, Frontal, Sobre os bros
-Nodachi: Atrás, Alta, Frontal
-Naginata: Atrás, Frontal , Alta
-Broad sword: Atrás, Alta, Frontal

Night Stalker

Habilidades: Alta velocidade de recuperação
Melhor arma: Nodachi
Arremessos: Somente usando a Nodachi
Arma Secundária: Shurikens (6 unidades, dano baixo)

Personagens secundários
1. Tatsumi
2. Hotarubi

Posições
-Katana: Lateral, Alta, Frontal
-Long Sword: Sobre os ombros, Alta, Lateral
-Nodachi: Frontal, Atrás, Alta
-Naginata: Frontal, Alta, Atrás
-Broad sword: Frontal, Atrás, Alta

Movimentos Especiais
Qualquer arma: Durante a corrida
-Fast lunge slash: X
Katana: Posição lateral
-Diving leg slash: ←, → + X
Katana: Qualquer posição
-Rising slash: R2 + →, X
Long sword: Qualquer posição
-Diving leg slash: ←, → + X

Sazanka

Habilidades: Nenhuma
Arremessos: Somente com a Naginata, Broad Sword, Nodachi ou Long Sword

Arma Secundária: Faca (Dano baixo)

Personagens secundários

1. Nulo
2. Mikado

Posições

-Katana: Lateral, Alta, Frontal
-Long Sword: Sobre os ombros, Alta, Frontal
-Nodachi: Alta, Frontal, Atrás
-Naginata: Atrás, Frontal, Alta
-Broad Sword: Alta, Frontal, Atrás

Movimentos especiais

Nodachi: Durante a corrida
-Fast lunge slash: X

Garota da Metralhadora

Habilidades: Ataques de longa distância
Arremessos: Não possui
Arma secundária: Não possui

Movimentos Especiais

Parado
-Recarregar: □
-Kneel and shoot 3 times: ○, ○, ○
-Shoot standing: X
-Provocação: R1
Durante a corrida
-Stop and fire: X
-Keep running shooting: ○

Guerreiro de Branco

Habilidades: Teletransporte
Melhor arma: Nulo
Arremessos: Não tem
Arma secundária: Não tem

Posições

-Katana: Frontal, Lateral, Alta
-Long Sword: Alta, Frontal, Sobre os ombros
-Nodachi: Alta, Frontal, Atrás
-Naginata: Alta, Atrás, Frontal
-Broad Sword: Atrás, Alta, Frontal

Clã Shainto (à direita)

Gengoro	Utamaru
Kaun	Hongou
Jou	Tony Umeda
Chihiro	Highwayman
Isohachi	Katze

Pressione para a direita em Utamaru para poder escolher o Pai de Tatsumi (também somente no Vs.)

Gengoro

Habilidade: Pode usar a Posição da espada na bainha
Melhor arma: Katana
Arremessos: Somonte com a Katana, Yari ou Nodachi
Arma Secundária: Adagas (dano baixo)

Personagens Secundários

1. Isohachi
2. Chihiro

Posições

-Katana: Alta, Frontal, Na bainha
-Long Sword: Alta, Frontal, Sobre os ombros
-Nodachi: Alta, Frontal, Atrás
-Yari: MédiA, Alta, Baixa
-Broad sword: Alta, Frontal, Atrás

Movimentos espciais

Katana: Posição alta
-Back up: ← + ○
-Back up and slash: ← + ○, X
-Back up and 2 slashes: ← + ○, ○
-2 spin slash: →, ← + X
-Million slashes: ← + X, ○
-Knock away slash: ← + X
Nodachi: Posição Alta ou Katana: Posição frontal
-Back up: ← + ○
-Back up and slash: ← + ○, X
-Back up and 2 slashes: + ○, ○
-2 spin slash: →, ← + ○
-2 spin slash (Rápido): →, ← + X
-Million slashes: ← + X, ○
-Knock away slash: ← + X

Kaun

Habilidade: Pode usar a Posição da espada na bainha
Melhor Arma: Katana
Arremessos: Pode arremessar somente com a Yari
Arma Secundária: Adaga de duas lâminas (dano pesado / fatal)

Personagens Secundários

1. Highwayman
2. Utamaru

Posições

-Katana: Frontal, Lateral, Bainha
-Long Sword: Frontal, Sobre os ombros, Alta
-Nodachi: Frontal, Atrás, Alta
-Yari: Alta, Baixa, Média
-Broad sword: Frontal, Atrás, Alta

Movimentos especiais

Qualquer arma
-Throw element, attack: R2 + X, ○
Katana: Posição frontal
-Back up: ← + ○
-Back up and slash: ← + ○, X
-Back up and 2 slashes: ← + ○, ○
-2 spin slash: →, ← + X
-Rolling lunge: ←, → + ○
Katana: Posição lateral
-Back flip: R2 + →, X
Yari: Média
-Overhead and spin: →, ← + ○
-Three stab lunges: ←, → + ○
Nodachi: Posição alta
-Rolling lunge stab: ←, → + ○

Jou

Habilidades: Comemora como Cloud Strife (?!?)
Melhor Arma: Long Sword
Arremesos: Não tem
Arma secundária: Sai (dano médio)

Personagens secundários

1. Tony Umeda
2. Hongou

Posições

-Katana: Lateral, Alta, Frontal
-Long Sword: Sobre os ombros, Alta, Frontal
-Nodachi: Atrás, Alta, Frontal
-Yari: Baixa, Média, Alta
-Broad sword: Atrás, Alta, Frontal

Movimentos Especiais

Qualquer Arma
-Throw element, attack: R2 + X, ○
Katana: Posição lateral
-2 spin slash: →, ← + X
-Back up: ← + B
-Back up and slash: ← + B, X
-Back up and 2 slashes: ← + ○, ○
Katana: Qualquer Posição
-Back flip slash: R2 + ○, X
Long sword: Qualquer posição
-Roll lunge stab: ←, → + ○
-Back up: ← + ○
-Back up and slash: ← + ○, X
-Back up and 2 slashes: ← + ○, ○
-Back flip slash: R2 + →, X
-Rush slash and retreat: ←, → + X

Chihiro

Habilidades: ? (sapinho?)
Arremessos: Não tem
Arma secundária: Sapo (Paraliza)

Personagens secundários

1. Nulo
2. Gengoro

Posições

-Katana: Lateral, Alta, Frontal
-Long Sword: Alta, Frontal, Sobre os ombros
-Nodachi: Atrás, Alta, Frontal
-Yari: Baixa, Média, Alta
-Broad sword: Atrás, Alta, Frontal

Movimentos especiais

Qualquer arma
-Throw element and attack: R2 + X, ○

Isohachi

Habilidades: Nenhuma
Melhor Arma: Nodachi
Arremessos: Somente com Broad Sword, Yari ou Long Sword
Arma secundária: Paraliza com um pisão
Nota: Se usar muitas vezes, ele fica vulnerável (tossindo ou sei-lá...)

Personagens Secundários
1. Hongou
2. Gengoro

Posições
-Katana: Frontal, Lateral, Alta
-Long Sword: Frontal, Sobre os ombros, Alta
-Nodachi: Frontal, Atrás, Alta
-Yari: Baixa, Média, Alta
-Broad sword: Frontal, Atrás, Alta

Movimentos especiais
Qualquer arma
-Throw element and attack: R2 + X, ○
-Yell to stun then attack: R2 + ○, ○
Nodachi: Posição Alta
-Spin slash: →, ← + ○
-Spin slash (Rápido): →, ← + X
-Knock away slash: ← + X
-Million slashes: ← + X, ○

Utamaru

Habilidades: Pode usar a posição de espada na bainha com a Long Sword
Nota: Como na espada na bainha da Katana
Melhor Arma: Long sword
Arremessos: Somente com a Long Sword
Arma Secundária: ??? (dano baixo)

Personagens secundários
1. Nulo
2. Kaun

Posições
-Katana: Alta, Frontal, Lateral
-Long Sword: Alta, Frontal, na Bainha
-Nodachi: Alta, Frontal, Atrás
-Yari: Alta, Baixa, Média
-Broad sword: Atrás, Alta, Frontal

Movimentos Especiais
Qualquer arma
-Throw element and attack: R2 + X, ○
Long Sword: Posição alta e média
-Rush slash retreat: ←, → + X
-Back flip: R2 + →, X
-Spin slash: →, ← + X
Long Sword: na Bainha
-Slashes the lunges: Antes de voltar para a bainha + X

Hongou

Habilidades: Nenhuma
Arremessos: Pode arremessar com todas
Armas Secundárias: Machado (Fatal)

Personagens Secundários
1. Isohachi
2. Jou

Posições
-Katana: Frontal, Lateral, Alta
-Long Sword: Alta, Frontal, Sobre os ombros
-Nodachi: Alta, Frontal, Atrás
-Yari: Alta, Baixa, Média
-Broad sword: Atrás, Alta, Frontal

Tony-Umeda

Habilidade: Pode usar a Posição da espada na bainha
Arremessos: Não possui
Arma Secundária: boomerang (dano médio)
Nota: Se errar, ele volta para você

Personagens secundários
1. Jou
2. Highwayman

Posições
-Katana: Frontal, na Bainha, Alta
-Long Sword: Sobre os ombros, Alta, Frontal
-Nodachi: Frontal, Atrás, Alta
-Yari: Baixa, Média, Alta
-Broad sword: Alta, Frontal, Atrás

Movimentos especiais
Qualquer arma
-Throw element, attack: R2 + X, ○
Qualquer arma: Correndo
-Fast lunge slash: X
Katana: Posição alta
-Roll lunge stab: ←, → + ○
-Rush slash and retreat: ←, → + X
-2 spin slash: →, ← + X
Nodachi: Posição alta
-Roll lunge stab: ←, → + ○
-Back up: ← + ○
-Back up and slash: ← + ○, X
-Back up and 2 slashes: ← + ○, ○
-Back flip slash: R2 + →, X
-Rush slash and retreat: ←, → + X
Long sword: Qualquer posição
-Back flip: R2 + →, X
-Spin slashes: →, ← + X
-Rolling lunge stab: ←, → + ○

Highwayman

Habilidades: Pode usar a Rapier caso esteja empunhando a Long Sword
Nota: Os movimentos são como as da posição de duas espadas da Katana
Melhor Arma: Long sword
Arremessos: Não tem
Arma Secundária: Rapier (Fatal)
Nota: se você atacar a Rapier, você não poderá usar a posição de duas espadas

Personagens secundários
1. Kaun
2. Tony Umeda

Posições
-Katana: Alta, Frontal, Lateral
-Long Sword: Frontal, Duas espadas, Alta
-Nodachi: Atrás, Alta, Frontal
-Yari: Média, Alta, Baixa
-Broad sword: Frontal, Atrás, Alta

Movimentos especiais
Yari: Posição média
-Overhead and spin: →, ← + ○
Broad sword: Posição alta
-Spin slash: →, ← + ○
-Spin slash (faster): →, ← + X
Long sword: Posições média e alta
-Knock away slash: ← + X
-Million slashes: ← + X, ○
-Fast spin slashes: →, ← + ○
Long Sword: posição de duas espadas
-Million stabs: ← + X, ○

Katze

Habilidades: Ataques à longa distância
Arremessos: Não possui
Arma secundário: Não possui

Movimentos especiais
Parado
-Recarregar: □
-Kneel and shoot 3 times: ○, ○, ○
-Shoot standing: X
-Provocação: R1
-Back flip: ←, ←
-Double back flip: ←, ←, ←
Durante a corrida
-Stop and fire: X
-Keep running shooting: ○

Pai de Tatsumi

Habilidades: Vulnerável somente nas costas
Arremessos: Não tem
Arma secundária: Não tem

Posições
-Katana: Frontal, Lateral, Alta
-Long Sword: Alta, Frontal, Sobre os ombros
-Nodachi: Alta, Frontal, Atrás
-Yari: Alta, Baixa, Média
-Broad sword: Atrás, Alta, Frontal

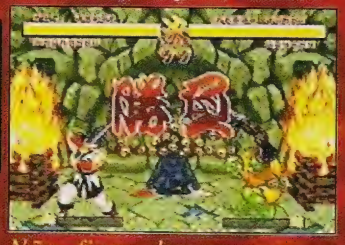
SAMURAI S

A moda agora é trazer os games que fizeram a moçada delirar alguns anos atrás, e o maior exemplo disso é a Namco, que já está em seu quinto game, chamado Namco Museum.
Quem está também nesta moda são a Konami, que depois de seus muitos e bons jogos para MSX, acabou de lançar a pouco tempo MSX Collection para o Playstation; e a Capcom, com um de seus maiores títulos lançado há um tempo atrás, Street Fighter Collection, que carrega com ele: SSFII, SFFIITurbo e SFAlpha Gold. E não pára por aí, a Capcom já anunciou que SFCollection terá continuação, mas agora com uma safra mais antiga, SFI, SFII, SFIICE, SFIITurbo Hyper Fight, além de outros a serem lançados tais como Dungeons & Dragons Collection e Ghost N'Goblins.

A SNK que não é boba nem nada, acaba de lançar seus dois primeiros samurais, Samurai Spirits I e Samurai Spirits II, uma compilação, vamos dizer, quase perfeita de seus dois grandes sucessos.

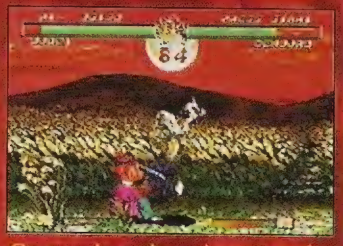
Nesta versão nada mudou por parte de golpes, estão todos intactos. Agora, o que ficou bom mesmo foi o modo de treino, ficou muito bom, bem incrementado. Os gráficos por sua vez não estão muito bons, granulados e com pouca definição, assim como as próprias magias com uns baita quadradões. Os quadros de animações perderam e muito, logo de cara você repara. O som, como não poderia deixar de ser, sempre é muito bom. A jogabilidade está razoável, a não ser as travadinhas que acontecem no decorrer do game.

Mas mesmo com tantos defeitos, o game ainda continua muito empolgante, e com certeza é diversão garantida, pode crer.



Não fique bravo com as travadinhas no começo de cada round.

Mate saudades ao jogar Samurai Spirits II, escolhendo seu personagem predileto.



Os quadros de animações dos cenários deixaram um pouco a desejar.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

SAMURAI SPIRITS I & II	
SNK	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.1
SOM	3.9
JOGABILIDADE	2.9
ORIGINALIDADE	3.0
DIVERSÃO	3.8

PROS
- O som como sempre, continua muito bom
- Muitas opções no modo de treino

CONTRAS
- Perdeu um pouco em quadros de animação
- O load como sempre, é o que atrapalha

CLAS. FINAL 3.3

SAMURAI SPIRITS I

Movimentos básicos

□.....Golpe fraco
△.....Golpe médio
□ + △.....Golpe forte
X.....Chute fraco
O.....Chute médio
X + O.....Chute forte

- →→ corre para frente. Segurando, seu personagem corre continuamente.
- ←← pula para trás.
- Todos os agarrões só poderão ser feitos perto do inimigo.

Movimentos básicos únicos

- Gen-An, Kyoshiro, e Wan-Fu pode andar agachado basta apertar ↙ ou ↘.
- Hanzo, Galford, Earthquake, e Nakoruru todos podem rebater na parede.

SPIRITS I & II

Golpes especiais, Doll Move e secretos de Samurai Spirits II

CHAM CHAM
Doll Move
→↘↓↙←→↘↓↙← + X
Special
Metamolie Animal Attack
→←↙↓↘→ + □

GEN-AN SHIRANUI
Doll Move
→↘↓↙←→↘↓↙← + X
Special
Magic Diving Claw
→↘↓↙←→ + □▲

UKYO TACHIBANA
Doll Move
→↘↓↙←→↓↘ + ▲
Special
Swallow Super Slash
→←↙↓↘→ + □▲

MIZUKI
Special
Osorezan Hell
→↘↓↙←→↘↓↙← + □

NEINHALT SIEGER
Doll Move
→↘↓↙←→← + □
Special
Operation Tiger
→↘↓↙←→ + XO

HANZO HATTORI
Doll Move
→←→←→←↓ + □
Special
Squeeze of Heaven
→↘↓↙←→ + O
Secreto
Kage Mai
→←→←→←↓ + ▲XO

NICOTINE CAFFEINE
Doll Move
↓↙←↓↙←↓↙←→ + O
Special
Underworld Pummeler
→←↙↓↘→ + O

WAN-FU
Doll Move
→←↙↓↘→← + O
Special
Wrath of God Blowout
→←↙↓↘→ + ▲

EARTHQUAKE
Doll Move
→←→←→←↓ + ▲
Special
Earth Crunch
→←↙↓↘→ + XO

JUBEI YAGYU
Doll Move
→↘↓↙←→← + O
Special
Zetsu Suigetsutoh
→↘↓↙←→ + X

HAOHMARU
Doll Move
→↘↓↙←→← + ▲
Special
Kogetsuzan Rush
→↘↓↙←→ + □
Secreto
Kogetsuzan Rush
↘←↙↓↘→←↓↙ + ▲X

GENJURO KIBAGAMI
Doll Move
→↘↓↙←→← + ▲
Special
Five Sense Barrage
→↘↓↙←→ + □

CHARLOTTE
Doll Move
→↘↓↙←→↘↓↙← + O
Special
Splash Gradation
→↘↓↙←→ + ▲

KUROKO
Doll Move
←↙↓↘→←↙↓↘→ + O
Specials
Ryuuko Ranbu
→↘↓↙←→ + □▲
Alternate Ryuuko Ranbu
→←↙↓↘→ + XO

KYOSHIRO SENRYO
Doll Move
→←↙↓↘→← + O
Special
Flesh Flail Dance of Kyoshiro
→←↙↓↘→ + X

GALFORD
Doll Move
→↘↓↙←→← + X
Special
Mega Strike Dog
→↘↓↙←→ + O
Secreto
Ninja Cloak
→←→←→←↓ + ▲XO

NAKORURU
Doll Move
→↘↓↙←→↘↓↙← + O
Special
Apefuchi Kamui Rymuse
→←↙↓↘→ + □
Secreto
Apefuchi Kamui Rymuse
↘↓↙←→↓↘ + ▲X

SAMURAI SPIRITS II
Movimentos básicos

□	Golpe fraco
▲	Golpe médio
□ + ▲	Golpe forte
R1	Golpe Forte
X	Chute fraco
O	Chute médio
X + O	Chute forte
R2	Chute Forte
Corrida para frente	→, →
Pulinho para tráz	←, ←
L2 - Agacha	↓, ↓
Rolar para frente	↘,↘
Rolar para trás	↙, ↙
L1 - Pulinho	▲ + X
Provocação	▲ + O (de longe)
Pula para trás e corre para frente	←, ←, →
Corre e rola	→, →, ↘

Dicas

Jogar com Amakusa no Samurai Spirits I

1º Termine o game no Story Mode. (Lembre-se de salvar em seu memory card)
2º Vá para tela de seleção de personagens, no VS mode e aperte L1, L2, R1 e R2 ao mesmo tempo.

Jogue com Mizuki e Kuroko no Samurai Spirits II

1º Termine o game no Story Mode. (Lembre-se de salvar em seu memory card)
2º Agora é só escolher entre Mizuki ou Kuroko, no VS mode.

Modo 2

1º Vá para seleção de personagem em VS mode, e aperte os quatro LRs várias vezes.
2º Pronto! Mizuki e Kuroko poderão ser selecionados.

DEATHTRAP Dungeon

A apresentação do game é de muito bom humor.

Até dinossauro é possível se encontrar no jogo.

A Eidos ataca novamente, só que agora com um game basicamente medieval: orcs, dragões enormes, aranhas gigantes, castelos antigos, esqueletos, dinossauros, zumbis, múmias, amazonas, nômades, cavaleiros e etc. São os principais ingredientes neste novo game produzido pela Eidos.

Baseado nos livros de Ian Livingstone (que venderam milhões e milhões no mundo inteiro), Deathtrap Dungeon é uma mistura de Tomb Raider com Nightmares Criatures e um toque refinado de ação, tudo isso, totalmente em 3D.

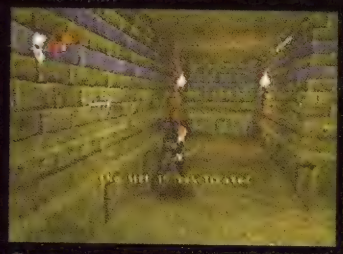
Divertimento e simplicidade foram os princípios durante seu desenvolvimento. Os personagens poderão ser visto de qualquer ângulo através de uma câmera inteligente, a la Tomb Raider.

O humor se faz presente através de pequenos detalhes, por exemplo: você pode enfiar uma dinamite no traseiro de um porco e usá-lo como uma arma explosiva. A única coisa que os criadores não têm se preocupado é com a história; o escritor do livro Fighting Fantasy está diretamente envolvido no processo de desenvolvimento do jogo.

O game possui 2 personagens para escolher sendo um homem e uma mulher, 10 fases de puro suspence, 55 tipos de personagens, desde orcs até dragões. Muitos lugares secretos se encontra no game, tais como: poços cobertos, corredores escondidos, assoalhos falsos e alguns pontos móveis.

Graficamente o game é muito bom, belos detalhes e cenários. O som bem sinistro dá um toque intrigante ao jogo. A jogabilidade poderia ser um pouquinho melhor, mas nada que atrapalhe a diversão e o desafio que o game oferece.

Mais um game da Eidos que vale a pena gastar seu tempo jogando, sem se preocupar com a não diversão.



Se estiver perdido, siga as setinhas que estão nas paredes.

Lembre-se! Com o botão □, você poderá acionar plataformas.

Cuidado com estas bolas de fogo no comecinho do game.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

DEATHTRAP DUNGEON	
EIDOS	CD
AVENTURA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.9
SOM	3.8
JOGABILIDADE	2.8
ORIGINALIDADE	2.7
DIVERSÃO	4.1

PROS

- Os dungeons e os puzzles do game, são de alto nível
- A dificuldade do game é muito boa

CONTRAS

- A jogabilidade deixa um pouco a desejar

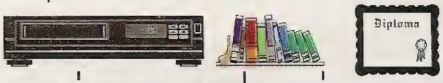
CLAS. FINAL 3.7

LEGENDA

▲	Pula
□	Ação (ativar switches e plataformas)
X	Ataque
O	Correr
L1	Usar item
L2 segurado	Andar devagar
R1	Defesa
R2	Olhar (apertando o direcional)
Select	Acionar menu

VÍDEO AULA

A maneira muito fácil, muito eficiente e muito barata de aprender



Você estuda o que quiser, quando quiser, quantas vezes quiser

TODOS APRENDEM INFORMÁTICA COM AS VÍDEO AULAS MPO

BÁSICO – INTERMEDIÁRIO – AVANÇADO

SÃO 10 ANOS DE EXPERIÊNCIA E SUCESSO

Cada vídeo aula é preparada com as instruções e informações necessárias para você aprender informática sozinho.

Preço de cada fita : R$ 29,00 Nível : B = Básico, I = Intermediário e A = Avançado

Iniciantes

N=Nível - F=Fitas

Ref	Título	N	F
5094	Introd. Informática e Multimídia	B	1
5083	Instalando Kit Multimídia	B	1
5171	Como Navegar na Internet	B	1
5118	Navegando na Internet	I	1

Lançamentos

Ref	Título	N	F
5192	Word 97	B	1
5193	Word 97	I	1
5195	Excel 97	B	1
5196	Access 97	B	1
5197	Power Point	B	1
5198	Integração Office 97	B	1
5600	Office Pro 97	B	5
5199	Corel Draw 7.0	A	1
5201	Access 97	I	1
2577	Access 97	A	1
5194	Word	A	1
5602	Director 5.0	B	1

Sistemas Operacionais

Ref	Título	N	F
5082	Windows 95	B	1
5085	Windows 95	I	1
5088	Windows 95	A	1
5054	Windows nt	B	1

Proj. 3D e Engenharia

Ref	Título	N	F
5111	Auto Cad R 13	A	5
5104	3D Studio 4.0	B	1
5119	3D Studio 4.0	I	1

Banco de Dados

Ref	Título	N	F
5108	Access 7.0	B	1
5087	Access 7.0	I	1

Editores de texto

Ref	Título	N	F
5091	Word 7.0	B	1
5110	Word 7.0	I	1

Diversos para escritório

Ref	Título	N	F
5095	Power Point 7.0	B	1
5128	Power Point 7.0	I	1
5103	Schedule 7.0	B	1
5059	Office	B	5
5075	Office	I	5
5096	Office 95	B	4
5130	Office 95 Pro	B	5

Editoração Eletrônica

Ref	Título	N	F
5092	Corel Draw 6.0	B	1
5101	Corel Draw 6.0	I	1
5102	Corel Draw 6.0	A	1
5105	Corel Photo Paint	B	1
5093	Photoshop 3.0	B	1
5109	Photoshop 3.0	I	1
5183	Photoshop 4.0	B	1
5186	Photoshop 4.0	I	1
5100	Scanners e Tratamento de imagens	B	1
5124	Page Maker 6.0	B	1
5125	Page Maker 6.0	I	1
5122	Page Maker 6.0 para Mac	B	1
5188	Page Maker 6.5	B	1
5190	Page Maker 6.5	I	1
5189	Corel Draw 7.0	B	1
5191	Corel Draw	I	1

Planilhas Eletrônicas

Ref	Título	N	F
5090	Excel 7.0	B	1
5129	Excel 7.0	I	1
5185	Excel 7.0	A	1
5077	Lotus 123	B	1

Programação

Ref	Título	N	F
5045	Visual Basic	B	1
5052	Visual Basic	I	1
5053	Visual Basic	A	1
5060	Visual Basic	A	1
5063	Visual Basic	B	1
5079	Visual Basic	B	1
5106	Visual Basic 4.0	B	1
5179	Visual Basic 4.0	A	2
5181	Visual Basic 4.0	B	2
5107	Director 4.0	B	1
5127	Delphi	A	2
5132	Delphi	B	3

INSTRUÇÕES GERAIS - VOCÊ TEM TRÊS OPÇÕES DE PAGAMENTO:
1) EM CHEQUE - ENVIAR CHEQUE NOMINAL E CRUZADO À EDITORA ESCALA LTDA., JUNTO COM O CUPOM.
2) CARTÃO DE CRÉDITO - PREENCHER O CUPOM COM O Nº DO CARTÃO, VALIDADE E ASSINATURA DO TITULAR DO CARTÃO.
3) DEPÓSITO BANCÁRIO - EFETUAR O DEPÓSITO NO BANCO ITAÚ, AGÊNCIA 0466, C/C 53455-9 A FAVOR DE EDITORA ESCALA LTDA., ENVIAR CÓPIA DO COMPROVANTE BANCÁRIO ANEXO AO CUPOM.
TAXA DE REMESSA: R$ 5,00 (MENOS PARA RORAIMA ONDE A TAXA É DE R$ 15,00).

PEÇA JÁ: PREENCHA ESTE CUPOM OU FAÇA CÓPIA EM PAPEL AVULSO COM OS DADOS ABAIXO E REMETA PARA:

EDITORA ESCALA LTDA.
RUA 24 DE MAIO, 207 - CONJ. 111 - CENTRO
SÃO PAULO - SP - CEP: 01041-001

REFERÊNCIA	QUANTIDADE	PREÇO TOTAL

NOME COMPLETO:

Nº DO CARTÃO: VALIDADE: CPF:

ENDEREÇO:

BAIRRO: CIDADE: ESTADO:

CEP: DDD: TEL.:

ASSINATURA:

☐ CARTÃO DE CRÉDITO DO BANCO _____
☐ DEPÓSITO BANCÁRIO (MANDAR COMPROVANTE)
☐ CHEQUE NOMINAL

SUB-TOTAL	
TAXA DE REMESSA	R$ 5,00*
TOTAL	

(*) EXCETO RORAIMA

FAVOR PREENCHER COM LETRA LEGÍVEL SEM ABREVIAÇÕES - PARA MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE PARA: (011) 220-4041 OU PELO NOSSO FAX: (011) 223-9637

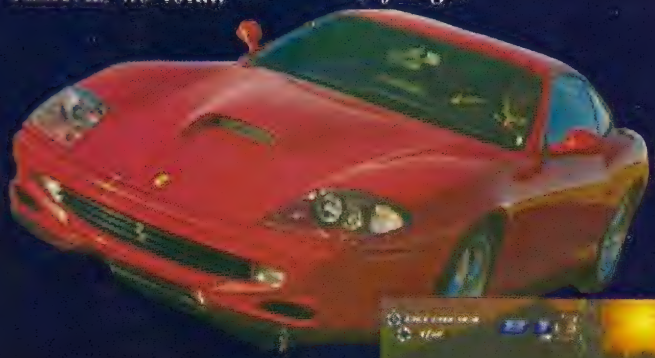
Os replays do game dão um show a parte, são onze câmeras no total.

Os pulos que você aplica com seu carro, são de tirar o fôlego.

Mais uma continuação, da mais nova conversão, do mais popular jogo de corrida de todos os tempos. Need For Speed 3: Hot Pursuit traz os mesmos elementos que garantiam seu sucesso nos games anteriores: carros esportivos em modelos reais, grandes cenários e um belo acabamento e vastos menus de opções.

A principal novidade deste terceiro jogo é certamente a opção Pursuit, que tem como significado: "perseguição", onde você tem um carro potente nas mãos e inicia um grande racha contra um adversário, que no caso é o computador. Então você pergunta: mas, e a perseguição? Bem a perseguição começa quando você infringe as leis de trânsito, como por exemplo a alta velocidade. Aí entra a ação dos policiais, escondidos em várias partes da pista, e quando você menos espera, inicia uma perseguição implacável para tentar detê-lo. Mas não pense que será fácil fugir, além deles terem inteligência artificial, os carros dos policiais, por incrível que pareça, são mais potentes que o seu, e também utilizarão alguns artifícios curiosos, como pau com pregos no meio da pista e barreiras com carros.

O game possui nove pistas muito bem desenhadas, são elas: Home Town, Redrock Ridge, Rocky Pass, Atlantica, Country Woods, Lost Canyons, The Summit, Aquatica e



Em Empire City (pista bônus), há um atalho logo no começo do trajeto, vá pela esquerda.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT	
ELECTRONIC ARTS	CD
CORRIDA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.2
SOM	3.9
JOGABILIDADE	3.8
ORIGINALIDADE	3.0
DIVERSÃO	4.4

PRÓS

- Os efeitos sonoros estão de arrasar
- A opção Porsuit foi bem bolada
- A vasta opção de câmeras no replay

CONTRAS

- A capotagem dos carros não estão muito reais

CLAS. FINAL 4.2

A apresentação, continua sempre de muito bom gosto, totalmente em Full-Motion.

Os efeitos especiais de luzes e sirenes dos policiais são demais.

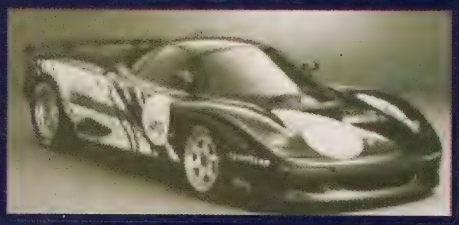
LEGENDA

▲	Mudar a visão
▲ Apertado	Tira indicações da tela
□	Freio
□ Parado	Marcha a ré
O	Freio de mão
X	Acelerador
L1	Voltar para a direção correta
L2	Visão de trás
R1	Sobe marcha
R2	Desce marcha
↑ de dia	Busina
↑ de noite	Farol baixo ou alto

FERRARI 550 MARANELLO

0-60 MPH: 4.7 seconds
Top Speed: 200 MPH (320 KPH)
Transmission: 6-speed manual
Engine Type: 48 valve v12

JAGUAR XJR - 15



0-60 MPH: 3.1 seconds
Top Speed: 186 MPH (298 KPH)
Transmission: 6-speed manual
Engine Type: 48-valve v12

FERRARI 355 FI

0-60 MPH: 4.6 segundos
Top Speed: 183 MPH (293 KPH)
Transmission: 6-speed
Engine Type: v8

LAMBORGHINI COUNTACH

0-60 MPH: 4.6 seconds
Top Speed: 183 MPH (293 KPH)
Transmission: 5-speed manual
Engine Type: DOHC v12

LAMBORGHINI DIABLO SV

0-60 MPH: 3.8 seconds
Top Speed: 200 MPH (320 KPH)
Transmission: 5-speed manual
Engine Type: 60-degree v12

Empire City (a bônus).

Cinco modos de jogo: Pursuit (perseguição da polícia), Practice (treino, com freios automáticos e etc.), Begginer (modo fácil, com competidores piores e menor seleção de carros e pistas), Expert (para os experts) e Secret (pistas ao contrário ou espelhadas).

Oito carros que dão um toque muito finíssimo ao game, são eles: Lamborghini Diablo SV, Ferrari 550 maranello, Chevrolet Corvette C5, Mercedes CLK-GTR, Jaguar XJR-15, Lamborghini Countach, Ferrari 355 F1 e Italdesign Nazca C2.

Os gráficos receberam muitas novidades, tais como o uso intensivo de luz, tanto natural: sol, nublado, chuva, neve, quanto artificial: farol dos carros e sirenes.

Onze posições de câmera diferentes, efeitos especiais de faíscas e água espirrando, e dois jogadores na mesma tela.

O som do game dá um show à parte, principalmente os efeitos ambiente, que são sensacionais. Resumindo, o game de corrida mais divertido que todos os seus antecessores, é ver para crer, ou melhor, é jogar para crer, diversão garantida.

ITALDESIGN BMW NAZCA C2

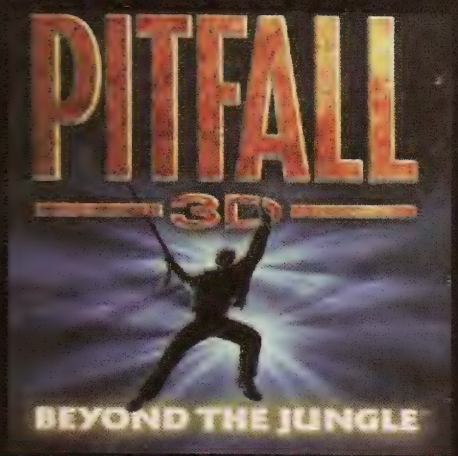
0-60 MPH: 3.7 seconds
Top Speed: 203 MPH (325 KPH)
Transmission: 5-speed manual
Engine Type: 24 valve v12

CHEVROLET CORVETTE C5

0-60 MPH: 4.8 seconds
Top Speed: 172 MPH (275 KPH)
Transmission: 6-speed manual
Engine Type: 16 valve v8 OHV

MERCEDES CLK - GTR

0-60 MPH: n/a
Top Speed: 200 MPH+
Transmission: 6-speed manual
Engine Type: 6.9 litre v12

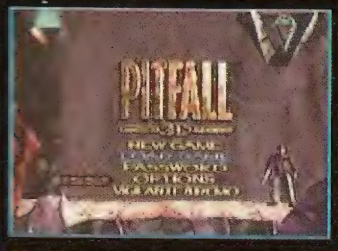


Prepare-se para encarar inimigos do outro mundo, correr riscos que ninguém já mais correu. Tudo começa quando o aventureiro Harry está em mais uma de suas explorações à procura de riquezas e glórias pelo mundo a fora.

Certo dia, ao explorar as cavernas do Sul da América ele encontra uma aura azulada atraindo uma pedra que ele carregava consigo e assim, ativa um portal dimensional. O aventureiro não imaginava que de dentro do tal portal dimensional surgisse uma bela mulher. Ela conta sobre um lugar que é habitado e dominado pela maldade e depois de ouvir esta história, Harry entra pelo portal com o propósito de ajudar a mulher.

Na época do Atari, o game era muito prestigiado, apesar de não ter lá grandes gráficos. Mas e daí, para a época o game era ótimo e empolgava do mesmo jeito, mas quem diria que este game chegaria na sua quarta versão (claro que não no mesmo console). O game marcou bastante quando foi lançado para Nintendinho 8 bits (Super Pitfall). Depois veio a versão para Super NES e outra porrada de sistemas, até mesmo PC (Pitfall The Mayan Adventure), onde teve um grande sucesso. Agora num clima completamente 3D (claro que o nome do game mostra este pequeno detalhe), Harry volta fazendo novas loucuras. O game em termos gráficos poderia ser um pouquinho melhor, mas isto não chega a atrapalhar. Claro que por ser um game 3D, você terá uma liberdade bem maior pelo cenário, sem contar que você vai passar por lugares repletos cheios de lava e explosões. O game ficou um pouco mais difícil (principalmente na jogabilidade).

Para os aventureiros de primeira viagem, confira os comandos e funções a seguir e vamos à aula de sobrevivência e uma explicação breve do game.

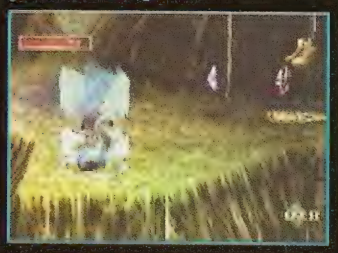


Na tela principal, você tem o New game (logicamente), Loading Game, Password, Options e um Demo jogável de Vigilante 8 (simplesmente animal). No Option você confere o som dos efeitos sonoros, da música e também a luminosidade do game.

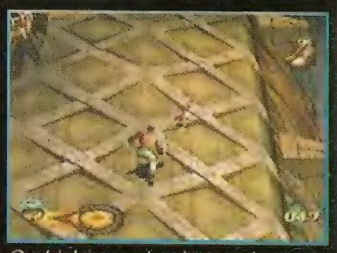
Ao passar de estágio, vai pintar esta tela onde você confere quanto de itens de valor pegou (ouro), quantos inimigos e assim coisa e tal. No cantinho do lado esquerdo, você pode optar por salvar seu game no Memory Card ou pegar a password. As telas de Loading vão explicar o que você deve fazer para poder passar do próximo estágio.

Sempre procure pelos pares de botas, elas equivalem à uma vida. Logo no início do primeiro estágio do lado direito da tela tem um par. No geral, você sempre encontra um par por estágio.

Você também pode salvar seu game durante o percurso do estágio, basta achar uma imagem do Memory Card



Estas vigas de energia que você encontra durante o game servem para restaurar seu life.



Os bichos mais chatos do game sem dúvida são os escorpiões. Para detoná-los, abaixe-se e desça a picaretada no danado!

Procure sempre destruir os objetos que você encontra pelo cenário, você pode pegar itens muito importantes.

Quando estiver pendurado no cipó (sem malícia), você pode direcionar seu personagem para outros ângulos. Isso vai ser constante no decorrer da aventura.

De onde diabos veio isto?

LISTA DE COMANDOS

X = PULO
□ = ATACAR
○ = USAR ITENS
△ = SELECIONAR ITENS
L1 = MOSTRA O LIFE
R1 = ABAIXAR/MERGULHAR

FICHA TÉCNICA

PlayStation

PITFALL 3D

ACTIVISION	CD
AVENTURA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.7
SOM	4.1
JOGABILIDADE	4.0
ORIGINALIDADE	3.4
DIVERSÃO	4.4

PRÓS

- Você tem uma liberdade muito grande por todo o cenário
- A diversão é ótima, dando um clima a la Indiana Jones
- Os efeitos sonoros são legais e completam o clima do game

CONTRAS

- Às vezes o personagem escorrega pelos cantos da tela e morre sem mais nem menos
- Os gráficos poderiam ser melhores
- Às vezes os comandos não dão uma resposta rápida

CLAS. FINAL 4.2

REBUS

Após o impressionante sucesso de Tactics Ogre (da Enix, ainda para Super NES e mais recentemente para Saturn e Playstation), outras softhouses seguiram a mesma fórmula para obter sucesso com novos títulos. Ainda antes de TO, o gênero RPG/Estratégia ainda estava presente com Front Mission (o primeiro), Bahamut Lagoon, Dragon Knight, Der Langrisser (todos para Super NES) e Shining Force (Mega Drive), entre outros. Mas Tactics Ogre revolucionou o gênero adicionando muitos elementos que mais tarde seriam copiados também. Além de Vandal Hearts (Konami, Playstation), o exemplo cabal disso é Final Fantasy Tactics (Square, Playstation), tanto que alguns dos próprios produtores de TO participaram de FFT. O mais novo game a seguir esta fórmula é Rebus, da Atlus, responsável por outros games de sucesso, como Persona e a série Megami Tensei.

A história envolve dois mundos: Kartia, um mundo civilizado onde pessoas comuns, os humanos, usam armas e armaduras, e o Eden, um mundo de fantasia, cheio de mágica e sonho, onde criaturas místicas utilizam-se de magias e artefatos encantados. Um incidente com a Árvore do Mundo trouxe o caos para ambos os mundos.

Você pode optar por dois personagens: o guerreiro Toxa ou a singela Lacrima. Cada um deles possui sua própria aventura e tem um enredo diferente, mas algumas vezes seus destinos se cruzam. O jogo possui 36 capítulos, 18 para cada personagem. Geralmente, Toxa atua nos capítulos ímpares, enquanto Lacrima assume os capítulos pares, mas algumas vezes ambos dividem o mesmo episódio. A história se desenvolve de forma atraente (apenas atraente, não empolgante ou cativante).

O sistema de jogo é o famoso campo de batalhas 3D com batalhas intensas que exigem muita estratégia. O fator tempo, ao contrário de FFT, não é algo valorizado. Aqui, o que vale é o velho sistema de turnos. As batalhas se alternam em "Player Phase" e "Enemy Phase" e as ações são executadas logo depois do comando. Você tem liberdade para rotacionar o ângulo de visão e ainda pode controlar a altura da câmera. Além dos personagens principais, nas batalhas, você ainda conta com monstros para auxiliá-lo. O curioso é que você pode "fabricar" estes monstros. E não é só monstros que você cria, combinando certos elementos (que dividem-se entre Silk, Mithril e World Tree), você pode gerar magias, armas e equipamentos. Há uma infinidade de combinações para você obter os mais diferentes efeitos. O jogo ainda possui um modo Versus a la Front Mission 2 e também permite que você troque dados entre dois Memory Cards, podendo obter itens e outras coisas do jogo de um amigo que está mais avançado.

Uma inovação é o sistema de monstros, que é baseado no joguinho "Jan Ken Po", mais conhecido por aqui por "Pedra, Papel e Tesoura". O jogo é simples: você disputa com outra pessoa, assim como no "Par ou Ímpar", e representa com a mão uma pedra (mão fechada), o papel (mão aberta) ou a tesoura (mão fechada com os dedos indicador e médio levantados). A pedra vence a tesoura (pois a quebra), a tesoura vence o papel (pois o corta) e o papel vence a pedra (pois a embrulha). No jogo, isso é representado por ícones: os monstros do tipo Common têm o ícone (pedra), os monstros do tipo Shadow têm o ícone (papel) e os monstros do tipo Doll têm o ícone (tesoura). Se um Shadow atacar um Common, por exemplo, o ataque vai tirar muito mais HP e o contra-ataque será praticamente ineficiente.

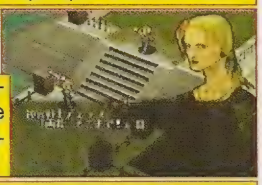
Para fazer as magias, os personagens se utilizam de Kartias, cartas que contém um simples ideograma (Kanjis no caso) que representa o seu efeito ou finalidade. Daí vem o nome do game, Rebus, uma palavra de origem francesa (rébus), que tem o seguinte significado: "o ideograma no estágio em que deixa de significar diretamente o objeto que representa para indicar o fonograma correspondente ao nome desse objeto". Entendeu? Não? Então vamos explicar. Pegaremos como exemplo o nome de Ryuji Yamazaki, de Fatal Fury. Yamazaki, em japonês, se escreve assim. Um nome composto por dois Kanjis, o primeiro é Yama e o segundo é Zaki. O primeiro Kanji significa montanha e o segundo é costa (de região costeira), mas isso não indica que o sobrenome de Ryuji seja "Costa da Montanha". Os Kanjis deixam de significar o objeto que representam, deixa de significar montanha e deixa de significar costa, para indicar apenas sua pronúncia, ou seja, a união dos dois Kanjis formam simplesmente a palavra Yamazaki, representam só este nome. Viu? Gamers também é cultura (isto foi de uma utilidade impressionante. Este conhecimento vai mudar a sua vida. Depois desta explicação você vai dormir mais tranqüilo, vai ganhar mais dinheiro, vai ser mais feliz... Opa, brincadeirinha).

Para ressaltar ainda mais a importância de Rebus, saiba que o game foi dirigido por Koji Okada, o Diretor do 1º Departamento de Desenvolvimento da Atlus, responsável pela série de RPG Megami Tensei (muito conhecida no Japão). Mas a principal figura no quadro de pessoas envolvidas na produção do game é Yoshitaka Amano. O famoso ilustrador japonês que trabalhou na Square por muitos anos e saiu da empresa recentemente. Amano promoveu seus trabalhos pelos States com uma campanha que ele mesmo bancou, seu slogan era "Think like Amano" (pense como Amano). Por fim ele acabou sendo contratado pela Atlus para fazer o Character Design de Rebus. Seus trabalhos mais conhecidos são os games da série Final Fantasy (com exceção de FFVII e FFT), Front Mission (tanto o primeiro quanto o Gun Hazard) e Bahamut Lagoon. Nestes games, além dos personagens, Yoshitaka também criara os monstros e inimigos, sempre com imaginação e criatividade incontestáveis. Suas ilustrações se caracterizam pelos traços singelos e cores fracas (seus personagens geralmente têm a pele bem pálida), lembrando bastante o traço de estilistas de moda. Por este motivo, Yoshitaka Amano é um ilustrador polêmico, tem muitos fãs e tem também quem não goste de seu estilo, é do tipo "ame-o ou odeie-o".

Os gráficos não chegam nem perto de Final FantasyTactics, na verdade estão mais próximos de SaGa Frontier, pelo contorno preto forte nos personagens, que têm seus gráficos embaçados e uma animação apenas regular. Os cenários em 3D possuem uma resolução apenas satisfatória, os polígonos muitas vezes desaparecem (você percebe isso quando vê alguns fenômenos estranhos, tipo casas pela metade). Os ângulos de visão também são deficientes, muitas vezes os objetos do cenário cobrem os bonitos efeitos que têm as magias. O som não é dos melhores, mas também não interfere muito na diversão, que fica por conta mesmo é do sistema de jogo.

Enfim, se você gostou de Tactics Ogre e Final FantasyTactics, Rebus é uma excelente opção. Mas se o idioma japonês é uma barreira para você (e este game exige um bom conhecimento da língua japonesa, com muitos menus e opções em Kanji, se bem que a interface é bastante intuitiva), a Atlus já está produzindo a versão americana, que está prometida para Julho ou Agosto, com o nome de Kartia (pra variar, eles mudaram o nome do game).

Antes de fazer qualquer ação, você pode conferir suas chances de acerto, alterações no HP e qualquer outro efeito.



O traço de Amano é inconfundível. Note a semelhança de Duran com Driscoll (Front Mission) e Edgar (FFVI).

É indispensável que você faça os preparativos da batalha. Não se esqueça de criar os monstros que o ajudarão.

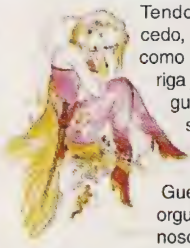
Você deve criar os equipamentos que os seus personagens vão utilizar combinando os elementos de Silk, Mithril e World Tree.

Os Personagens Principais

TOXA CLASSICO

Toxa, um jovem cavaleiro pertencente à Guarda Nacional de seu país, salva uma jovem garota das garras do que aparenta ser uma gangue de ladrões. Após o ocorrido, a garota nega-se a falar, não deixando pista alguma sobre sua identidade. Guest, uma organização opositora da monarquia, ocasiona uma colisão entre os mundos da realidade e fantasia ambicionando a criação de Kartias mais poderosas. Descobrindo que a garota é uma descendente de uma raça druida com poderes mágicos, Guest a rapta. Para resgatar a garota, que é a chave para todos os mistérios do mundo, Toxa encara uma invasão audaciosa na enorme organização criminosa.

LACRIMA CHRISTI



Tendo sido orfã muito cedo, Lacrima foi criada como uma guerreira clériga por um cardeal. Seguindo os passos de seu pai, que foi morto protegendo Kartias pela Guest, ela tem grande orgulho em caçar criminosos e elementos indesejáveis. No entanto, alarmada pela constante expansão da Guest, Lacrima entra furtivamente no quartel general da organização e fica assolada ao ver seu pai, o qual ela acreditava estar morto. Sentindo que o mundo sofre uma grande ameaça, ela cruza as fronteiras para o "outro" mundo, onde perigos inimagináveis a esperam.

Duran **Alana** **Mona** **Zakuro** **Ragurzett**

FICHA TÉCNICA

PlayStation

REBUS

ATLUS | CD

RPG/ESTRATEGIA | 1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.4
SOM	2.9
JOGABILIDADE	3.2
ORIGINALIDADE	4.2
DIVERSÃO	3.4

PRÓS

- O storyline é muito bom (não é um FFT, mas já é um começo)
- O sistema de jogo, apesar de muito complexo, é eficiente e fácil de entender

CONTRAS

- Os gráficos decepcionam em relação a outros jogos do gênero, como FFT e Tactics Ogre (que veio do Super NES)
- Os ângulos de visão não são muito eficientes

CLAS. FINAL 3.3

FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV

O vento pára de soprar... meteoros gigantes atacam o planeta... E os cristais elementais se espedaçam. Alguém ou alguma coisa está soltando a terrível força de "Mu" sobre um mundo confiável. Quatro viajantes trazem junto com o destino, talvez a última e maior esperança da Terra.

A história do jogo é centralizada em cinco personagens, onde quatro dos quais você encontra no começo. Tudo começa em Tycoon Castle, onde o rei tem uma horrível sensação trazida pelo vento, começando assim uma longa jornada que começa a partir do Wind Temple, onde os cinco cristais elementais estão situados. A filha do rei, princesa Lenna, tenta ir ao seu encontro, mas o rei diz a ela para que fique no castelo. O rei então vai até a montanha de Hyruu em direção ao templo. A cena então passa a ser o navio pirata, Faris e o capitão são despertados quando o vento subitamente para... A cena agora é em cima do homem velho chamado Galuf, quando alguém tem noticias sobre o vento ter parado de se movimentar, e contam a ele. A cena volta para a sacada de Tycoon Castle, onde Lenna e os outros sentiram o vento ter parado e subitamente preocupados com a segurança de seu pai, vão em busca da solução do problema, começando assim uma longa jornada...

Butz explorando o Pirates' Cave.

Esta versão para Playstation não muda nada em relação ao Super Nes, a não ser a apresentação em CG, um efeito não muito especial na hora de entrar em uma batalha, o menu de save mais simplificado e, enfim, nada de mudanças mais bruscas, verdadeiramente um Super NES no Playstation. Bom para quem é fã de RPGs, principalmente se eles forem da Square, e lógico, têm em mãos um console da Sony, não é mesmo!

Você deverá levar o navio para Wind Shrine.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

FINAL FANTASY 5	
SQUARESOFT	CD
RPG	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.3
SOM	3.5
JOGABILIDADE	3.1
ORIGINALIDADE	2.5
DIVERSÃO	4.1

PROS

- Apresentação em CG de primeira qualidade

CONTRAS

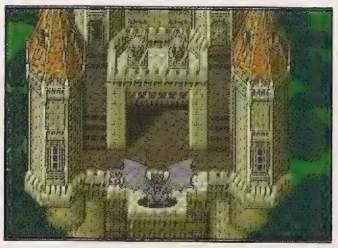
- Não ter melhorado graficamente

CLAS. FINAL 3.3

Lenna, Galuf e Butz, serão levados presos por Faris.

A cenas de CG da apresentação dão um brilho a mais ao game.

Piratas, dançarinas e muita música: todos encontrados neste bar.



No castelo de King Tycoon, encontra-se o grande Hiryuu Dragon.

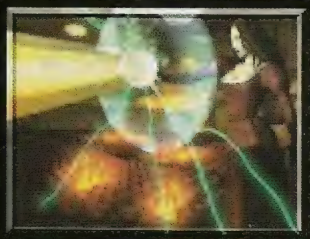
[parasite eve]

UM PROJETO CINEMATOGRÁFICO

É claro que, se você acompanha a Gamers já há algumas edições, você deve conhecer Parasite Eve e toda a sua importância. Agora que o game saiu, fica aquela pergunta no ar: "compensou mesmo esperar este jogo?". É o que veremos nas páginas a seguir.

Parasite Eve foi produzido em conjunto por japoneses e americanos, tanto na sede da Square do Japão quanto nos estúdios de computação gráfica da empresa em Honolulu (no Hawai, Estados Unidos). Nomes importantes da softhouse participaram da produção do game. Pessoas como Hironobu Sakaguchi, o Vice-Presidente da Squaresoft (responsável pela criação e evolução da série Final Fantasy) como produtor; Takayuki Tokita (diretor de Final Fantasy IV, Live A Live, Chrono Trigger e designer de eventos de Final Fantasy VII) como game designer e criador do script; Yoshiko Maekawa (diretor de Final Fantasy VI e Super Mario RPG) como battle designer; e Tetsuya Nomura (character e monster designer e criador de cenários de Final Fantasy VII e battle designer de Final Fantasy V) como character designer. Além de nomes conhecidos, outros ilustres desconhecidos fizeram parte do projeto. Entre eles, Steve Gray, Darnel Williams, Peter Warner e Lisa Foster, responsáveis por cenas em CG de filmes famosos, como Apollo 13, Casper e Duro de Matar: A Vingança, só para citar alguns, contratados especialmente para a produção das cenas em CG de PE. Outro detalhe de sua produção, é que o game foi projetado para atingir não só o público japonês, como é o caso da maioria dos RPGs produzidos no Japão, ele também visa o público ocidental.

O game foge dos padrões clássicos de RPG em vários pontos. Pense no conceito de Final Fantasy VII, um jogo que procura a perfeição em cada aspecto. O game é uma mistura harmoniosa de enredo coerente, personagens carismáticos, maneiras diferentes de como a história pode se desenrolar, variedade de jogo e muitos outros elementos. Agora imagine um jogo com foco inteiramente em um destes aspectos, esqueça o compromisso de produzir um jogo completo e otimize apenas um elemento. Pronto! Você imaginou Parasite Eve. O jogo tem como característica principal o seu enredo, o foco de PE está na coerente estrutura de toda uma trama. Tudo para justificar o seu subtítulo, "The Cinematic RPG". O desenrolar do jogo é como o de um filme. Além disso, esqueça esse negócio de espadas, machados e armas místicas, fadas, magos e dragões, mundos encantados, mechs e tecnologia alien e outros elementos fantasiosos dos quais você está acostumado a ver em RPGs. Parasite Eve é um exemplo de ficção científica moderna, ambientado em uma sociedade que nós conhecemos bem: Nova Iorque (tá legal, nem tão bem assim). A época? A atual, com seu cotidiano conturbado. Junte a isso possibilidades científicas, mitos e lendas modernas (coisas do tipo Arquivo-X e Neon Genesis Evangelion) e você terá a ambientação perfeita.

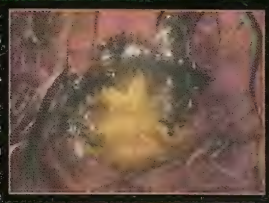


O PIOR INIMIGO ESTÁ DENTRO DE VOCÊ

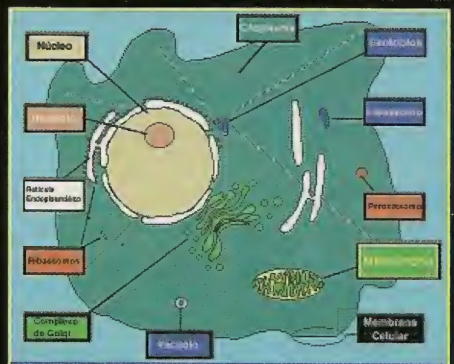
A história de Parasite Eve é baseada no romance homônimo, escrito por Hideaki Seno, que é um best-seller no Japão (aliás o game se originou por Hironobu Sakaguchi ser um fã do livro). Mas apenas a concepção da trama originou-se no livro, o enredo e os personagens são originais. No Japão, o sucesso é tanto que Parasite Eve virou até mangá.

O principal elemento da história de Parasite Eve são as mitocôndrias. Antes de prosseguirmos com a nossa matéria, vamos a uma breve aula de biologia para você ficar por dentro:

O QUE SÃO MITOCÔNDRIAS?



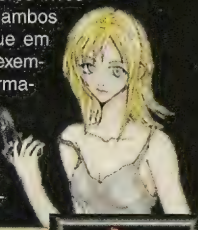
As Mitocôndrias são as "fábricas de energia" da célula. Sua função é fornecer energia às células eucariontes (células que possuem núcleo, o contrário são as células procariontes, que não possuem núcleo). São organelas altamente pliomórficas que se localizam no citoplasma, são móveis e flexíveis (apesar de permanecerem fixas em algumas células), variam desde estruturas em forma de curtos bastonetes até estruturas esféricas com várias ramificações em forma de espinhos, possuem dupla membrana e a membrana interna pode conter numerosas rugas (cristas). A mitocôndria pega a glicose e a combina com oxigênio para produzir dióxido de carbono, água e ATP (energia química usada pela célula). Este processo é chamado fosforização oxidativa, ou simplesmente, respiração celular. As mitocôndrias têm praticamente as funções opostas às dos cloroplastos, que fornecem (através da fotossíntese) todos os materiais necessários para a respiração celular. Numa célula vegetal, os cloroplastos são complementares. Os cloroplastos desenvolvem os materiais necessários para gerar energia à célula e a mitocôndria usa estes materiais para fabricar a energia. As mitocôndrias, assim como os cloroplastos, são praticamente células (dentro de outras células). Elas têm dupla membrana com seu próprio DNA e mitoribossomos (ribossomos mitocondriais; estes lembram mais ribossomos procariontes que ribossomos citoplasmáticos das células nas quais elas são achadas, mas eles são menores e possuem menos proteínas que ribossomos bacteriais) e reproduzem-se por meiose (reprodução assexuada na qual um ser unicelular se divide em dois, uma única célula dá origem a duas). Aha! Isto sim é que é cultura, este conhecimento sim vai finalmente resolver todos os seus problemas e fará de você um gênio, um gostosão, um.... ops, chega de empolgação, voltemos ao jogo.



Nesta visão geral de uma célula eucarionte, veja a mitocôndria localizada no citoplasma. Apesar de estarmos explicando a mitocôndria e sua função, citamos também todos os outros componentes da célula. Assim, caso você tenha faltado aquelas aulas de biologia (ou se você dormiu na aula, ou não se lembra de nada mesmo porque preferiu aloprar a aula inteira), você fica conhecendo melhor a célula. Gamers também é cultura!

DE VOLTA À PROGRAMAÇÃO NORMAL

Nem tanto! Antes, um pouquinho mais de conhecimento. As mitocôndrias que "vivem" nas células animais também ativam a morte das células em nosso corpo. Usando o exemplo de Hans Clamp (um doutor do game, que, não se preocupe, você vai conhecer melhor a seguir): quando o tempo certo chegar, as mitocôndrias vão mandar um sinal para, digamos, células da pele, indicando que elas não são mais necessárias, as células da pele então vão se "suicidar". É como um instinto das células seguir tais comandos. Então, se as mitocôndrias de alguma forma não estão dando nenhum destes comandos, nós não envelheceremos! Os animais precisam das mitocôndrias para gerar energia, enquanto as mitocôndrias precisam dos animais para gerar glicose para ELAS sobreviverem assim como os animais, ou seus "hospedeiros". Assim, elas também são chamadas de "parasitas". Se bem que este não é um relacionamento parasitário, mas sim uma simbiose, uma associação entre dois seres vivos que vivem em comum, na qual ambos recebem benefícios, ainda que em proporções diversas; como é o exemplo dos líquens, um vegetal formado pela íntima associação de uma alga verde ou azul com um fungo. Nesta associação, a alga fornece o alimento que o fungo necessita e o fungo for-



FICHA TÉCNICA

PlayStation

PARASITE EVE	
SQUARESOFT	2 CDS
RPG	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.6
SOM	3.1
JOGABILIDADE	2.4
ORIGINALIDADE	4.5
DIVERSÃO	4.3

PRÓS

- As incríveis cenas em CG de altíssima qualidade dão um clima todo especial ao enredo
- O sistema de jogo é divertido e eficiente

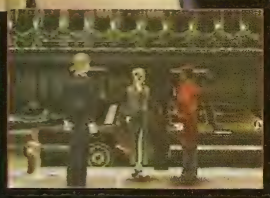
CONTRAS

- A ausência de vozes novamente é uma falha
- Muitas vezes o game fica em um silêncio completo, sem músicas
- PE é um jogo relativamente curto para um RPG

CLAS. FINAL 4.0

nece umidade para a alga (Êeeee, esta matéria está realmente demais, um show de conhecimento).

Bom, agora que você já sabe bem com "quem" estamos lidando, vamos prosseguir com a matéria. Então imagine que estes "parasitas" tenham esperado por centenas de milhões de anos em células animais, evoluindo até o ponto de não precisarem mais de seus "hospedeiros" para viver. É aí que surgem os problemas em Parasite Eve.

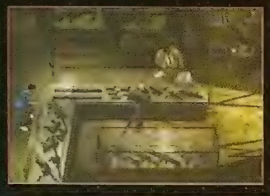


Apesar do jogo ser baseado em um romance e ser uma ficção científica, todas estas coisas sobre mitocôndrias não são ficção. Não comece a pensar que Hironobu Sakaguchi ou qualquer outra pessoa da Square tenha "inventado" tudo isso. A teoria tem base em possibilidades científicas e se você teve boas aulas de biologia você não vai ficar muito surpreso.

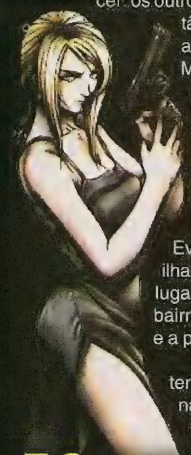
No mundo de PE, as mitocôndrias encontradas nos seres-humanos têm traços de DNA que se originaram de uma mulher africana, que fora nomeada Eve. Mesmo sendo passadas de geração para geração da existência humana e permanecendo "dormentes" em nossos corpos, as mitocôndrias são seres-vivos e, seria apenas uma questão de tempo para elas evoluírem e se rebelarem contra seus hospedeiros. E isso aconteceu na véspera de natal de 1997...

DESTINOS QUE SE CRUZAM

O cenário é a Carneggie Hall, uma das maiores casas de espetáculo do mundo, na véspera de natal de 1997. Uma ópera comemorativa se realiza naquela noite que, sem ninguém suspeitar, daria origem a um caos de proporções gigantescas. Melissa Pearce e Aya Brea, duas almas aparentemente sem nenhuma relação, ao entrar no mesmo ambiente, uma como uma cantora de ópera e a outra como uma policial à paisana, descobrem uma misteriosa relação entre seus destinos, uma ligação íntima e perigosa que mudaria suas vidas. Enquanto Melissa realiza sua bela performance lírica, a platéia se mostra aficionada, mas quando os olhares de Aya e Melissa se cruzam, algo inexplicável começa a acontecer: os outros atores entram em combustão espontânea, em segundos, praticamente toda a platéia entra em chamas enquanto Melissa proclama que "Eve" finalmente despertou, e o que seria um evento de puro entretenimento torna-se um episódio dantesco. Curiosamente, Aya não é consumida pelas chamas, e a partir daí a nossa trama se desenrola.

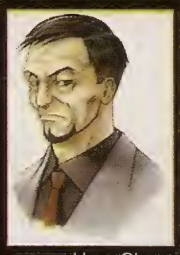


Só para você ter uma idéia, essa é apenas a cena de abertura de Parasite Eve. O jogo é totalmente ambientado na ilha de Manhattan, onde Aya vai passar por lugares famosos como o Central Park, o bairro do Soho, o museu de história natural e a ponte do Brooklyn, só para citar alguns.



Um aspecto incrível do game é a interação entre os personagens envolvidos na trama. O enredo realmente é bem coerente e se desenvolve de uma forma inteligente, onde cada pessoa tem um papel importante para o desfecho, assim como em um filme. Vamos conhecer melhor então os personagens que participam desta produção cinematográfica.

Aya Brea (アヤ・ブレア)
Profissão: Policial do 17º distrito policial da cidade de Nova Iorque (detetive novata, há 6 meses no trabalho)
Idade: 25 anos
Altura: 1,60 m.
Peso: 48 Kg.



Hans Clamp
(ハンス・クランプ)
Profissão: Cientista, trabalha em um laboratório no Museu de História Natural da América
Idade: 37 anos
Altura: 1,75 m.

Kunihiko Maeda
(前田 邦彦)
Profissão: Pesquisador universitário
Idade: 35 anos
Altura: 1,70 m.

Daniel "Bo" Dollis
(ダニエル "Bo" ドリス)
Profissão: Policial do 17º distrito policial da cidade de Nova Iorque, divisão de assassinatos (detetive veterano, com uma carreira de 20 anos)
Idade: 42 anos
Altura: 1,80 m.

Melissa Pearce
(メリッサ・ピアス)
Profissão: Cantora lírica ascendente
Idade: 32 anos
Altura: 1,80 m.

Douglas Baker
(ダグラス・ベイカー)
Profissão: Chefe da divisão de assassinatos do 17º distrito policial da cidade de Nova Iorque
Idade: 41 anos
Altura: 1,75 m.

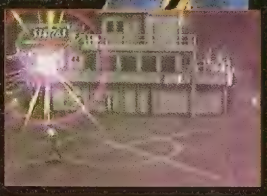
Eve (イヴ)
Idade: ?
Altura: ?

Ben Dollis
(ベン・ドリス)
Idade: 8 anos
Altura: 1,10 m.

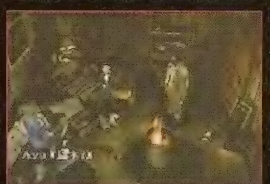
Cada uma destas figuras tem sua personalidade altamente explorada e possui uma história particular, o quê faz transparecer a grande preocupação da Square com a complexidade de cada personagem.

Aya Brea perdeu sua mãe em um misterioso acidente quando ainda era bem pequena, desde então ela quis se tornar uma policial. Hoje ela é uma detetive novata, trabalhando já há seis meses no 17º distrito policial de Nova Iorque. Para ensinar as "manhas" de sua profissão, Aya tem o veterano Daniel "Bo" Dollis como seu parceiro, e este a trata como a garotinha do papai. Como Aya tem a personalidade explosiva e é muito corajosa (chega até a ser "forgada"), ela e seu parceiro não se entendem muito bem, mas Daniel sabe levar na boa. Na noite de véspera de natal de 97, Aya vai para a ópera na Carneggie Hall encontrar-se com seu namorado. É quando ela conhece Melissa Pearce, a cantora lírica que parece ter causado a combustão espontânea dos atores e toda a platéia, entitulando-se "Eve". Por curiosidade, Aya não é queimada e, com o senso do dever e uma coragem enorme, ela empunha sua automática e encara Melissa frente a frente. Seu destino desconhecido está prestes a se revelar.

Melissa é uma cantora lírica em ascensão. Com o papel principal, sua performance na ópera de véspera de natal na Carneggie Hall é decisiva para a sua carreira. É uma pessoa doente e depende de drogas para manter a sua saúde estável. Há um mês, a cantora recebeu uma nova prescrição médica, que vem alterando sua personalidade e aparência. Mas somente na apresentação da ópera estas mudanças têm efeito real. No palco, durante a peça, quando Melissa olha para uma figura que lhe parece familiar, seu corpo se porta de maneira estranha. Seus olhos passam de castanho para verde-esmeralda, suas células são estimuladas, suas mitocôndrias acordam, as memórias de Eve despertam. A partir daí, Melissa está controlada por Eve e tem controle sobre as mitocôndrias de corpos alheios, podendo causar combustão espontânea, transformar as células dos corpos em uma espécie de fluido denso ou mutacionar o corpo da vítima. Em um estágio mais avançado de sua transformação, os cabelos de Eve formam ramificações que parecem galhos, ela tem a habilidade de esticar seus braços ou transformá-los em lâminas cortantes. Nesta forma, Eve tem total controle sobre a matéria de seu corpo, podendo até se fluidizar. Ela também passa a ter controle sobre animais como ratos e serpentes, podendo gerar monstros mutantes com seus poderes. Será que este poder continuará a evoluir? Qual será o seu objetivo? São perguntas que só o tempo poderá responder.

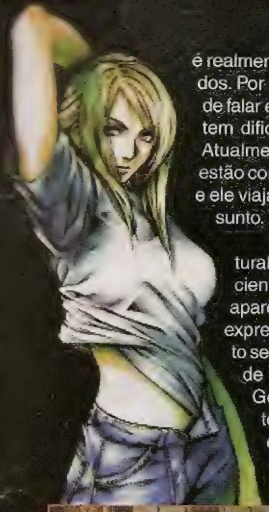


Daniel "Bo" Dollis é um policial veterano, trabalhando na divisão de assassinatos do 17º distrito policial de Nova Iorque. Já há 20 anos na profissão, Daniel não almeja uma promoção, ele gosta muito do que faz. Por causa deste seu jeito, sua esposa, Loren, se divorciou de Daniel há um ano. A mãe ficou com a guarda do filho único do casal, o garoto Ben, de 8 anos, mas o pai fica com o filho uma vez por mês. Com a recente contratação de Aya como policial e tendo sido escolhido para ser parceiro da garota, Daniel se sente na obrigação de criá-la como uma filha.



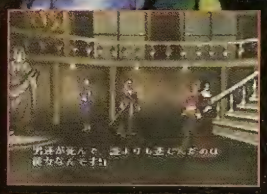
Ben Dollis é o filho único de Daniel. Com o divórcio de seus pais, há um ano, Ben ficou abalado, já que ele gosta muito dos dois, mas só pode ficar um certo tempo com cada um. Por isso Ben tenta aproveitar cada momento. Ele espera que um dia seus pais voltem atrás e se casem novamente. Este é o seu primeiro natal após a separação dos pais. Ben costuma ir ao local de trabalho de seu pai, o 17º distrito policial de Nova Iorque, para brincar com Sheeva, a cadela pastora que se tornou sua amiga.

Kunihiko Maeda é um cientista que trabalha num laboratório no departamento de medicina da Universidade do Japão. Ele é um cientista habilidoso, mas é totalmente indiferente a isso. Maeda



é realmente muito dedicado aos estudos. Por causa de seu jeito de vestir, de falar e seu penteado, Kunihiko não tem dificuldades com as mulheres. Atualmente, os estudos de Maeda estão concentrados em mitocôndrias e ele viaja para pesquisar sobre o assunto.

Hans Clamp é alemão naturalizado americano. Ele é um cientista sério, frio, quieto, com aparência deprimida e de poucas expressões faciais (Clamp é muito semelhante ao senhor Ikari, pai de Shinji Ikari do anime Neon Genesis Evangelion. Ambos têm a mesma personalidade e também são parecidos fisicamente). Antigamente, Hans pretendia ser um médico. Apesar de mudar de opinião, seus talentos foram determinantes para o que ele é hoje. De uma hora para outra, Clamp decidiu concentrar seus estudos em mitocôndrias. Por causa de sua personalidade (Hans odeia conversar com outras pessoas), ele tem relações com poucos institutos para suas pesquisas. Clamp tem interesse em pesquisas genéticas, com interesse especial em direcionar/instruir a hereditariedade das mitocôndrias. O destino trata de cruzar as vidas de Aya Brea e Hans Clamp. Em busca de informações, Aya entra no museu de história natural, onde Hans está fazendo suas pesquisas. A garota vai ficar muito surpresa com as informações que Hans tem para revelar.



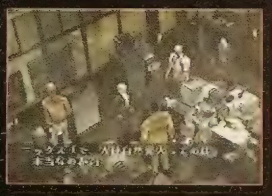
Douglas Baker é o chefe da divisão de assassinatos do 17º distrito policial de Nova Iorque. Baker é um homem de peso (literalmente), ele tem 136 quilos. Atualmente, ele é chefe de Aya e Daniel, mas em outros tempos Baker fora parceiro de Daniel. Mas ao contrário de seu parceiro, ele recebeu promoções para chegar ao cargo que ocupa hoje.

Além destes personagens principais, a Square se preocupou em incrementar o Storyline com alguns personagens secundários, mas também importantes. Personagens como Williams, Linch, Torres Owens, Wein Garcia e outros, que você vai conhecer com o desenvolvimento da trama.

TIROS E MAGIAS

À primeira vista, Parasite Eve se parece muito com Resident Evil, mas jogando um pouquinho você já vai perceber diferenças significantes. A semelhança está no fato de você andar pelos cenários pré-renderizados com sua personagem poligonal texturizada em tempo real procurando por salas, coletando itens e enfrentando os inimigos. Mas pára por aí, o resto é puro RPG, e dos bons. Os elementos RPGísticos (essa foi boa...) se mostram em duas partes: sistema de batalhas e desenvolvimento da personagem.

O sistema de batalhas é simplesmente um dos mais empolgantes já feitos não só pela Square, mas de qualquer RPG. É uma mistura do ATB (Active Time Battle) de FFIV e o Real Time Action Battle de Chrono Trigger. Os encontros com inimigos não são aleatórios como os de FF, e também não são como em Secret of Mana ou Zelda (em tempo real), mas sim como em Chrono Trigger: encontros em locais predeterminados e inevitáveis desde que você passe pelo local. Ao encontrar os inimigos, o jogo passa para um modo de batalha especial, não como em FF, onde a tela muda e você é mandado para um cenário com os inimigos, novamente a semelhança é com Chrono, onde você batalha com os inimigos no cenário do jogo, ou seja, você encontra os inimigos e luta contra eles no mesmo cenário do jogo.



O modo de batalha é o grande atrativo. Você tem liberdade total de movimento, em tempo real mesmo, os inimigos estão lá e você pode correr pra lá e pra cá (claro, restringindo-se aos limites do campo de batalha, você não pode, por exemplo, correr para uma outra tela). Isso adiciona alguma estratégia à ação pauleira das batalhas, pois você pode se posicionar enquanto o inimigo prepara um ataque. Enquanto você corre pela tela e os inimigos também executam suas ações, a sua barra de AT (Active Turn, ou Turno Ativo, aquela barrinha azul) vai se enchendo gradualmente. Quando cheia, seu turno chega, e é neste momento que você vai escolher a sua ação.

Novamente, ao contrário de outros RPGs, a escolha de ação não se dá exclusivamente através de menus. Para atacar, basta apertar o botão ○ e Aya vai imediatamente apontar a sua arma, então você deve escolher o(s) alvo(s) para seu ataque. As armas variam desde Handguns até Rifles e Metralhadoras. Cada uma possui quantidade de tiros disparados por turno, alcance e habilidades especiais diferentes. Se uma arma dispara 3 tiros por turno, por exemplo, você pode escolher dar os 3 tiros em um único alvo ou distribuí-los entre os inimigos (desde que a arma não possua a habilidade especial "aleatório", como é o caso da maioria das Machine guns), ou ainda disparar apenas 1 ou 2 tiros, cancelando os restantes com o botão □. Além disso, você deve se preocupar com o alcance, o raio de alcance é indicado pelo campo abrangido com linhas verdes ao escolher os alvos. Se o inimigo estiver fora do raio de alcance da sua arma, ou o tiro dá um dano muito baixo ou ele simplesmente não acerta. Há também armas do tipo "Tonfa" para o combate corpo a corpo, estas armas causam um dano elevado mas, obviamente, têm curto alcance.

Para se defender, você pode se equipar com jaquetas, coletes e coisas do gênero. Cada equipamento de defesa tem diferentes valores para defesa, PE (que determina a velocidade que a sua barra PE, explicada logo a seguir, vai se encher) e Critical (que define a sua proteção contra Critical Attacks), além das habilidades especiais como Autoheal, Anti-poison e outras.

Outra vantagem do jogo é que os equipamentos não são estáticos, você pode fazer upgrades neles (tanto em armas quanto em equipamentos de defesa). Cada equipamento tem um valor base (que é fixo) e mais um valor bonus (o Plus), que pode ser aumentado. Você pode aumentar o valor Plus de um equipamento usando itens especiais ou combinando dois equipamentos. A segunda maneira é feita quando você acha o item "Tool" (representado por uma chave inglesa), então você poderá acessar a opção de upgrade (não disponível desde o início). Nesta opção você escolhe dois equipamentos, então você pode passar os valores Plus de um deles para o outro (não é só transferir estes valores, mas sim soma-los aos já existentes no equipamento) ou as habilidades de um equipamento para outro. Fazendo isso, a arma da qual os valores plus ou a habilidade foi retirada é destruida, a não ser que você fez o upgrade usando uma Tool especial.

Mas nem só de armas e coletes vive Aya Brea, ela possui uma força mística, a Parasite Energy, que lembra bastante as tradicionais magias dos RPGs. A barra verde indica a sua Parasite Energy (que, para os bons amantes de RPG, é na verdade o seu MP), e quando gasta, a barra vai ficando vermelha. Usando esta energia, você pode fazer "magias" como Heal, Scan, Slow, Barrier, Haste e muitas outras.

Você joga apenas com Aya até o final do game, nada de grupos de 3 ou 4 personagens, então é bom que você a desenvolva bastante. Como de costume, você ganha níveis batalhando (se bem que não precisa batalhar muito em PE, no início do jogo você ganha níveis muito rapidamente). Ao ganhar um nível, além de melhorar suas características (HP, PE, Offense, Defense, etc.), você também aumenta o número de itens comportados em seu inventário, a velocidade da sua barra AT e também alguns Bonus Points (BPs). Os BPs são usados para melhorar suas características ou aumentar os valores Plus de seus equipamentos. A cada 100 BPs você pode aumentar em 1 o número de itens de seu inventário ou seu AT ou algum valor Plus.

O game, logicamente, não possui um World Map, mas tem um mapa poligonal de Manhattan, onde você escolhe o seu destino.

DE ENCHER OS OLHOS

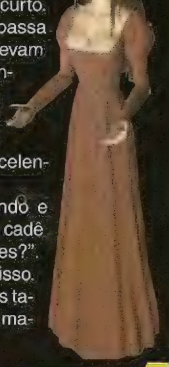
Parasite Eve é puramente CG, o game é concentrado nas suas cenas cinematográficas em computação gráfica de última geração. São apenas 2 CDs, mas ambos lotados de cenas especiais, mostradas no decorrer da aventura. As CGs têm uma qualidade impressionante, as melhores desde FFVII, todas em tela inteira, com uma resolução altíssima, granulação quase nula e movimentação muito boa. Os efeitos de fogo e explosão destas cenas são excelentes e os personagens humanos têm boa expressão, apesar de possuírem uma movimentação estranha. Show mesmo são as mutações de "bichinhos" como o pequeno ratinho e até uma cadela.

Todos os cenários são gráficos pré-renderizados, mas, ao contrário do prometido, a qualidade não é superior à dos cenários de FFVII. O nível de detalhes é grande, mas há uma granulação estranha em muitas das telas, o que caracteriza uma resolução baixa. Os cenários são enormes, às vezes Aya fica tão pequenina, e como ela, mesmo correndo, se movimenta lentamente, pode levar minutos para ir de um lugar ao outro. Algumas vezes, você assiste a uma parte importante do enredo e depois leva horas para vir outra cena do enredo, isso transforma o jogo em um RPG "novélico", ao invés de RPG cinemático.

Todos os personagens que aparecem nos cenários ou batalhas, são poligonais texturizados em tempo real. As proporções do corpo de cada personagem foram obedecidas com o intuito de chegar o mais próximo do "real". Mas neste estilo gráfico, PE perde feio para RE, onde os personagens são construídos com mais polígonos, são melhor texturizados e têm movimentação mais apurada.

O som também tem seus defeitos. As músicas são muito boas, quando há alguma. Há momentos em que o game fica em completo silêncio, sem música ou som ambiente, apenas os efeitos sonoros de seus passos. A Square tentou simular o estilo de música de Resident Evil e Tomb Raider, procurando adicionar um tom de suspense ao game, mas isso em um RPG está mais para um defeito que para uma qualidade. Outra falta grave é a completa ausência de vozes (como já era de se esperar de um game da Square). Os efeitos sonoros são bem variados e com uma qualidade notável, ainda mais com a tecnologia Doulby Surround.

O principal defeito de Parasite Eve, por ser um RPG, é que ele é muito curto. O jogo é dividido em 6 dias (você passa para o 2º CD durante o 5º dia) que levam em torno de 10 horas para serem concluídos. Mas para compensar, há o EX Mode ao terminar, onde você é presenteado com um cenário bonus: o edifício Crysler, cheio de itens excelentes e inimigos poderosos.



A matéria já está acabando e você deve estar se perguntando "mas cadê as tabelas, a estratégia, as traduções?". Calma, já estamos preparando tudo isso. Na próxima edição você já confere as tabelas com todos os equipamentos, magias, itens, blá, blá, blá... Até lá.

FLASH GAME

PLAYSTATION
LIGHTNING LEGEND
LUTA
KONAMI

GRÁFICO	★★★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★

Indo direto ao assunto, Lightning Legend marca presença com seus gráficos (pelo menos na hora das lutas) e suas historinhas no decorrer do game. A abertura é bem legalzinha e como todo game de luta, também há personagens secretos. O game apresenta um grau muito elevado de diversão. O legal também é o sistema de esquiva (a la King of Fighters), sem contar que também é possível insultar o adversário para poder esvaziar a barra de especial e também manter pressionados os botões para encher a sua barra. Os comandos são bem simples e muito precisos; o sistema de combos é ótimo e tudo bem fáceis de serem acionados (facilidade até para quem não manja fazer combos). Imagine você estar à procura de algo ou alguém e de repente entrar numa briga. Este é o estilo deste game que é mais que recomendado.

PLAYSTATION
BROKEN SWORD
ADVENTURE
REVOLUTION

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

Quem jogou Disc World e gostou da louca, louca aventura de Rincewind, não pode deixar de jogar Broken Sword. O game é ótimo! Tudo começa quando um turista presencia o ato terrorista de um palhaço (que explode um pequeno restaurante) e daí em diante a missão é descobrir quem é o palhaço e por que ele fez isso. O game é um verdadeiro desenho animado (do começo ao fim), o frame rate flui bem no decorrer da aventura. Os loadings são bem demorados e o game chega a dar umas travadinhas, mas isso não interfere, a paciência é fundamental. Para quem estuda Inglês, é um jeito bem divertido de se aperfeiçoar, e para quem não estuda mas gosta do estilo do game, prepare o dicionário! Recomendado.

PLAYSTATION
SAN FRANCISCO RUSH
CORRIDA
MIDWAY

GRÁFICO	★★½
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★

Decepção para os adoradores de games de corrida. Muitos devem ter jogado San Francisco Rush nos arcades, logo vai notar que a conversão para Playstation ficou uma por... caria! O game perdeu muito em gráfico e efeitos sonoros das derrapadas, etc. A sensação de jogabilidade que tem que ser um dos pontos fortes do game, chega a decepcionar. Os donos de N64 foram mais felizes. Quem adora games de corrida pode conferir.

PLAYSTATION
TRIPLE PLAY 99
BEISEBOL
EA SPORT

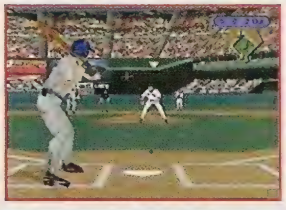


GRÁFICO	★★★
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★★

A Electronic Arts não pára, além de ser a produtora dos games de corrida mais divertidos ultimamente (Need for Speed 1, 2 e 3), ela tenta ganhar pontos extras com seus games de esporte. Triple Play 99 não deixa por menos e mostra o que se pode fazer com um bastão. Não, não é para dar porrada em engraçadinhos e sim para mandar a bola o mais longe possível do campo e de preferência, também dos adversários. O legal do game é que a abertura que mostra a história do beisebol. O game é mais do que recomendado.

PLAYSTATION
PUNKY SKUNK
ADVENTURE
JALECO

GRÁFICO	★★
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★½

Há um bom tempo os games de aventura em 2D não aparecem, parece que estão saindo de moda. Punky Skunk está aí para contrariar quem pensou isso. O game segue bem o estilão do bom e velho Circus Mistery (Mickey e Minie), pois você se utiliza de roupas para realizar certas proezas para poder auxiliar durante as fases. Você controla um gambá que usa e abusa de seus atributos mau cheirosos para detonar seus inimigos. Os estágios (no começo) são meio fáceis e até têm um gráfico meio infantil, mas não se deixe enganar pelas aparências. Só para garantir, o game é recomendado.

PLAYSTATION

MICRO MACHINES V3

CORRIDA

MIDWAY

GRÁFICO	★★½
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★★½

Mais corrida no Playstation e parece que nem tudo está perdido! Você já deve ter jogado, visto ou ouvido falar de um game de corrida meio diferente para o Nintendinho 8 bit. O game pode ser pequeno (em termos) e pode dar-lhe boas horas de diversão. Prepare-se para controlar as supermáquinas em Micro Machines. O game tem gráficos simples e comandos bem precisos, até demais para falar a verdade. O chato do game são as pistas que são bem curtas e as curvas, que são matadoras. Correndo com microlanchas, microtanques e até mesmo em microcarros de corrida, a diversão é microgarantida, ou melhor, é garantida!

PLAYSTATION

SA-GA FRONTIER

RPG

SQUARESOFT

GRÁFICO	★★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★★½

Como hoje em dia muitos títulos de games japoneses estão sendo traduzidos, este título da Square não poderia deixar de estar neste meio. Poucos conseguiram ver ou jogar este game (claro que as dificuldades na escrita japonesa atrapalha um pouco). Tudo bem, este problema foi resolvido! A versão americana de Sa-Ga Frontier está praticamente igual (talvez não tenhamos notado algo de novo ou de diferente). Assim, para quem tem ou tinha dúvidas, taí o game (na sua versão americana) nas paradas. Obs.: esta implicância com a escrita japonesa não é nada contra quem os escreve ou quem gosta. Novamente o game é recomendado!

NINTENDO 64

RAMPAGE: WORLD TOUR

AÇÃO

MIDWAY

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

Cuidado, os monstros estão à solta! Muita destruição e risadas com os monstros mais estranhos e esquisitos dos últimos tempos (coitado do Godzila, fica bem pequenino perto desta cambanda). Você controla um dos três monstros que aterrorizam várias cidades do mundo e sua função é fazer uma devastação geral. Quanto mais você destruir, melhor. Até nas fases de bônus tem que ser realizada destruição aérea. O game tem muito a oferecer, desde um pouco de comédia até lembrar um pouco de King Kong. Escalar e derrubar prédios, casas, etc. Diversão garantida. Obs.: não se influencie pelo game, já basta a destruição realizada ultimamente.

NINTENDO 64

MYSTICAL NINJA

ADVENTURE

KONAMI

GRÁFICO	★★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

Muito cobiçado no Super NES, o ninja místico volta ao N64 na sua versão americana. Lembre-se de que não temos nada contra a língua japonesa. Tudo mais nítido e claro (para quem entende pelo menos um pouco de inglês. Caso você não entenda nada, trate de pegar um dicionário). Muitas confusões e trapalhadas são as principais características deste game, levando em conta que é um pouco difícil de se controlar, coisa mínima. No ambiente completamente 3D segue a aventura de descobrir o que era o objeto não identificado que passou por cima da pequena cidadela, mas isto fica por sua conta. O game é recomendado.

SATURN

FLAME STRYKER

FUTEBOL

KONAMI

GRÁFICO	★★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★½

A Copa está aí, por isso fique pronto para comemorar um possível penta campeonato. Até lá, você pode ir comemorando com Flame Stryker. O game é demais, só decepciona um pouquinho no gráfico, mas nada que abale a jogata. Os comandos e movimentos são bem simples e os movimentos dos personagens são bem loucos. Os adversários ficam numa marcação cerrada, às vezes vêm três ou quatro em cima. Como em quase todos os games de futiba, o juiz é um tremendo cegão (só apita falta contra você)! Talvez isto mude um dia, mas até lá o jeito é ir encarando tudo e todos. O game é super recomendado!

O Neo Geo anda meio sumido, mas ainda conta com alguns truques na manga. Apesar de poucos games estarem saindo para o console, Last Blade chega para mostrar sua força. Saindo dos arcades diretamente para sua casa.

O game está praticamente idêntico ao arcade. Você conta com quatorze personagens, sendo dois deles secretos. Os personagens são bem detalhados, tendo cada qual seus movimento e poses de vitória bem trabalhados. Alguns chegam a ser muito exagerados e extravagantes. Cada um deles com o seu estilo de luta, uns usam espadas, outros usam facas e até mesmo lutam usando os próprios punhos.

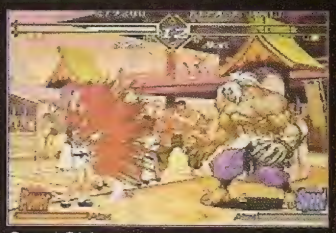
Os golpes especiais e os fatais estão presentes e são um show à parte, sendo que cada personagem conta com dois. Na hora de escolher o personagem, pinta duas opções que definem a força ou velocidade do seu personagem. Outro ponto legal do game, são os cenários que retratam alguns períodos históricos do Japão feudal. Mudando de assunto, agora vamos a um breve lembrete (para quem jogou nos arcades) ou umas explicações (para quem tem o console e adora games de luta).

Na tela de opções você confere os níveis de dificuldade, o tempo de luta por cada round, quantos rounds vai querer (1, 2 ou 3), linguagem (está presente até o português), demo cut (você escolhe se quer ver um pouco de bate- papo entre os lutadores antes de lutar), mask mode, pad configuration e demo viewer. No configuration, você tem os seguintes botões com as seguintes funções:

C.....golpe forte que manda o adversário para trás
D.....usado para revidar golpes, caso você aperte o botão na mesma hora em que o adversário aplicar qualquer golpe (exceção de magias), seu personagem vai revidar, podendo até emendar um combo ou um especial. Também é possível quebrar a guarda do adversário
A.....golpe fraco (variado dependendo do personagem)
B.....golpe forte com soco ou arma
C+B...golpe alto e forte, pode chegar a quebrar a guarda do adversário
START.....insulta o personagem durante a luta
SELECT.....serve para pausar o game

Depois de escolher o personagem, vai pintar duas opções: *POWER* e *SPEED*. Ao escolher uma delas, seu especial vai mudar. Alguns personagens são melhores com Speed (onde você vai poder fazer combos com mais facilidade). Outros são bons com Power (onde seus golpes podem variar de força de acordo com os ataques e seu especial vai ficar um pouco mais violento).

Para evitar muitos loadings demorados, na tela de opções deixe o Demo Cut em ON, para cortar dois loadings do game. Assim você desfruta melhor o jogo.



Com Shigen, experimente fazer um →↘↓↙←+ **B** (caso esteja do lado direito, faça ao contrário) quando o seu adversário estiver quase sem life.

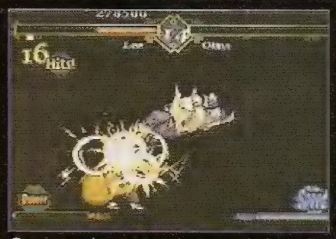
LEGENDA E CONDIÇÕES DOS ESPECIAIS

Os comandos com *, podem ser feitos com a barra de power cheia ou a barra de life piscando.
Os movimentos com **, devem ser feitos com a barra de power cheia e a barra de life piscando.

COMANDO PARA O MODO SPEED

Este comando serve para todos os personagens com a barra de Speed cheia.
←↙↓↘→+AB

Kaede	**Shikyo**
*↓↙←↙→+AB	*↓↘→↓↘→+AB
**↓↙←↙→+B	**↓↘→↓↘→+B
Moriya Minakata	**Juzo Kanzaki**
*→←↙↓↘→+AB	*↓↙←↙→+AB
**→←↙↓↘→+B	**←↙↓↘→←↙↓↘→+B
Yuki	**Akari Ichijo**
*↓↙←↙→+AB	*↓↙←↙→+AB
**↓↙←↙→+B	**→↘↓↙←→+B
Shigen Naoe	**Zantetsu**
*→↘↓↙←→↘↓↙←+AB	*↓↙←↙→+AB
**→↘↓↙←→↘↓↙←+B	**→↘↓↙←→↘↓↙←+B
Hyo Amano	**Recca Lee**
*→↘↓↙←→↘↓↙←+AB	*↓↙←↙→+AB
**→↘↓↙←→↘↓↙←+B	**↓↙←↙→+B
Keiichiro Washizuka	**Genbu Okina**
*↓↙←↙→+AB	*→←↙↓↘→+AB
**↓↙←+B	**→←↙↓↘→+B

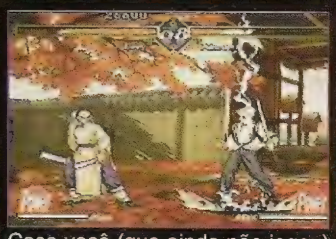


Os movimentos especiais são bem animais.

Confira os especiais de cada personagem na tabela.

Contra Musashi, o melhor esquema é ficar defendendo e esperar a hora exata de atacar com →+ **CD**, ou embalar o cara com um especial. Nunca tente usar um golpe na hora em que ele for atacar.

Para derrotar Kagami é muito simples, igual ao esqueminha para detonar Omega Rugal (The King of Fighters 95). Fique recuando e apertando **B**. Nunca vá para cima dele, com apenas três espadadas ele pode liquidar você. Na segunda forma, ele fica mais apelão ainda. Para não sofrer muito, o melhor a fazer é ficar defendendo e agarra-lo. Quando ele vier com epurrão, tente um especial.



Caso você (que ainda não jogou) ache as lutas meio forçadas demais, experimente apertar B+C+D com Kaede depois que encher a barra de power e estiver com a barra de life piscando.

FICHA TÉCNICA

NEO GEO CD

THE LAST BLADE

SNK	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

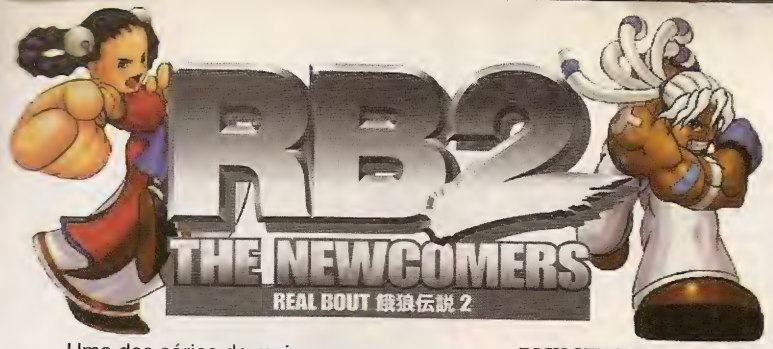
COTAÇÃO

GRÁFICO	4.6
SOM	4.3
JOGABILIDADE	4.1
ORIGINALIDADE	3.9
DIVERSÃO	4.5

PROS
- Graficos bonitos e com um frame rate ótimo
- A jogabilidade é boa
- As músicas são bem legais, sempre dando um toque a mais na hora das lutas

CONTRAS
- Os loadings são demorados e muito freqüentes durante as batalhas

CLAS. FINAL 4.5



Uma das séries de maior sucesso da SNK, Fatal Fury, retorna em grande estilo nesta nova versão para os arcades. RBFF2 (e não Special 2) traz consigo dois novos personagens, sendo eles Lin Xiangfei (Xiaoyu nas horas vagas...), uma chinesa lutadora de kung-fu, e Rick Strowd, índio americano de cabelos prata, com vários agarrões). Aliás, ester dois são o motivo para o sub-título "The Newcomers". Todos os personagens de RBFFS estão de volta, bem como o sistema de dois planos de batalha. Todavia, quanto a este último detalhe, existem alguns estágios com somente uma linha (como é o caso do pertencente à Xiangfei). Por fim, vale lembrar que esta é a primeira versão de Fatal Fury a utilizar mais de 500 Megabit, mais que KOF97 (460 MB) e The Last Blade (474 MB). Bem, dito isto, fique agora com os golpes de todos os personagens deste grande título da SNK. OKAY!

LEGENDAS

Geral

A: Soco
B: Chute
C: Golpe Forte
D: Ir para o plano secundário (evitar queda)
↑+D: Levantar indo para o plano secundário (com seu personagem caído)
AB: esquiva
CD: provocação

Com seu personagem em outro plano

A: Golpe Alto
B: Golpe Baixo
C: Golpe Forte
D ou ↓: Voltar para o plano principal
↑: permanecer no outro plano

OBS.: os golpes marcados com * são os Danger Moves e só podem ser acionados com a barra de power cheia ou a energia piscando. Os golpes marcados com ** são os Super Danger Moves e só podem ser acionados com a barra de power cheia e a energia piscando. O (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por dois segundos. O (GC) significa que o golpe serve como

Guard Cancel, pode ser feito durante a defesa com a barra de power em H. Power.

RICK STROWD

Shooting Star (GC): ↓↘→+A ou C
Shooting Star EX: ↓↘→+C (quando carregado)
Devine Blast: ↓↙←+C
Full Moon Fever: ↓↙←+B (carregue)
Hellion (GC): →↓↘+A
Blazing Sunburst (GC): ↓↙←+A
***Gaia Press:** →←↙↓↘+BC
****Howling Bull:** →←↙↓↘+C

LIN XIANGFEI

Nanba (GC): ↓↘→+A ou C
Zen chu-oh: ↓↘→+B
Kanku: ↓↘→+B (após o Zen chu-oh)
Shinhakou: ↓↙←+B (após o Zen chu-oh)
Esaka: ↑ + A (contra-ataque aéreo), → + A (contra-ataque médio), ↓ + A (contra-ataque baixo)
Ten poh zan (GC): →↓↘+B
***Dai Tetsu Jin:** →←↙↓↘+BC
****Majinga:** 360°+C (de perto)

TERRY BOGARD

Burn Knuckle (GC): ↓↙←+A ou C
Power Wave (GC): ↓↘→+A
Round Wave (GC): ↓↘→+C
Crack Shoot (GC): ↓↙←+B
Fire Kick (GC): ↓↘→+B
Passing Sway: ↓↘→+D
Rising Tackle: (c)↓↑+A
***Power Geyser:** ↓↙←↙→+BC
****Triple Geyser:** ↓↙←↙→+C

ANDY BOGARD

Quicksilver Elbow: ↙→+A or C
Elbow Finish: ↙→+C (após o Quicksilver Elbow com C)
Shiranui Illusion: ↓↙←+D (pode ser feito no ar)
Hishou-ken (GC): ↓↙←+A
Geki Hishou-ken (GC): ↓↙←+C
Rising Dragon (GC): →↓↘+C
Ku-Hadan (GC): ↙↓↘→+B
***Chou Reppa Dan:** ↓↙←↙→+BC
****Dan Da Dan:** ↓↙←↙→+C

JOE HIGASHI

Slash Kick: ↙→+B ou C
Golden Heel (GC): ↓↙←+B
Tiger Kick (GC): →↓↘+B
Explosion Punches (GC): A repetidamente
Explosion Finish: ↓↘→+A ou C (durante o Explosion Punches)
Hurricane Uppercut (GC): ←↙↓↘→+A
Hurricane Blast (GC): ←↙↓↘→+C
***Screw Uppercut:** →←↙↓↘+BC
****Thunder Fire:** →←↙↓↘+C ou D

MAI SHIRANUI

Fan Throw (GC): ↓↘→+A
Dragon's Fire Tail (GC): ↓↙←+A
NightBird (GC): ↓↙←+C
Ankle Assult (GC): ←↙↓↘→+C
Musasabi Attack: ↓+AB
***Bee's Assault:** →←↙↓↘+BC
****Flower Hurricane:** →←↙↓↘+C

GEESE HOWARD

Reppu-ken (GC): ↓↙←+A
Double Reppu-ken (GC): ↓↙←+C
Under Counter Thrust: ←↙↓↘→+A
Middle Counter Throw: ←↙↓↘→+C
Upper Counter Throw: ←↙↓↘→+B
Airborne Throw: 360°+A (de perto)
Grapple Throw: ↓+C (perto do oponente caído)
***Rasing Storm:** →←↙↓↘+BC
****Rashoumon:** 360°+C (de perto)
****Deadly Rave:** →↘↓↙←→+A, A, A, B, B, B, C, C, C, ↓↙←+C

SOKAKU MOCHIZUKI

Miniature Hunt (GC): ↓↙←+A
Spike Throw (GC): ↓↘→+A
Demon's Assault (GC): →←→+C
Shout Of Rage (GC): →↘↓↙←+B
Demon's Domain: 360°+C (de perto)
Posessed Stick: A repetidamente
Flame Assault: ↑↓+D (no plano secundário)
***Demon's Lightning:** →←↙↓↘+BC
****Demon's Massacre:** →←↙↓↘+C

BOB WILSON

Rolling Turtle (GC): ↓↙←+B
SideWinder (GC): ↓↙←+C
Bison Horn (GC): (c)↓↑+C
Wild Wolf (GC): (c)←→+B
Monkey Dance (GC): →↓↘+B
Frog Hunting: ←→→+BC
***Dangerous Wolf:** →←↙↓↘+BC
****Dancing Bison:** →←↙↓↘+C

HON-FU

Kaoloon's Prediction: ←↙↓↘→+C
Air Flamer: →↓↘+A ou C
Ground Roll (GC): (c)↙→+B repetidamente
Air Roll: ↓↙←+B
Fire Suicide: ↓↙←+A repetidamente
Taunt of Storm: ↓↙←+C (funciona no 3º hit)
***Knunchuck Craze:** ↓↙←↙→+BC
****Goodie Hammer:** ↓↙←↙→+C

BLUE MARY

Mary Spider: ↓↘→+C (no ar)
Mary Snatcher (GC): →↓↘+B
Mary Arrow: →↓↘+B (após o Mary Snatcher)
Mary Crabclutch: (c)←→+B
Stun Slice: ↓↘→+B (após o Mary Crabclutch)
Mary Real Counter: ↓↙←+A repetidamente
***Mary Typhoon:** →←↙↓↘+BC
****Mary Escalation:** →←↙↓↘+C
Spin Fall (GC): ↓↘→+C (após o Mary Escalation)
Vertical Arrow (GC): →↓↘+A (após o Mary Escalation)
Straight Slicer (GC): (c)←→+A (após o Mary Escalation)
Mary Triple Extacy: ↓+C (quando um dos especiais acima acertar o oponente)
Mary Dynamite Swing: ↓+C (perto do oponente caído)

FRANCO BASH

Double Kong (GC): ↓↙←+A
Zapper (GC): ↓↘→+A
Weaving Blow: ↓↘→+D
Guts Dunk (GC): ↓↘→↗+B
Golden Bomber (GC): (c)↙→+C
***Final Omega Blast:** →←↙↓↘ + BC
****Armaggedon Buster:** →←↙↓↘+C

RYUJI YAMAZAKI

Snake Arm: ↓↙←+A ou B ou C (alto, médio, baixo)
Orochi Arm: carregue o Snake Arm
Judgement Dagger (GC): →↓↘+A
Sadomaso: ←↙↓↘→+B
Double Counter: ↓↘→+C
Lynch Crunch: →↓↘+B
Explosion Headbutt: →←↓↑+C (de perto)
Wakeup Call: ↓↓+C (perto do oponente caído)
***Guillotine:** →←↙↓↘+BC
****The Drill:** 360°+C (de perto, carregue para diferentes níveis de ataque)
Lv.1 - Combo 1
Lv.2 - Combo 2
Lv.3 - Murderer Headbutts
Lv.4 - Snake Massacre
Lv.5 - Waves of Death (aperte ABC)

JIN CHONSHU

Emperor Elbow: →→+A
Emperor Eye (GC): ↓↘→+A ou C
Emperor Uppercut (GC): →↓↘+A ou C
Dragon Light: ↓↘→+B ou ↓↙←+B (no ar)
Emperor Warp (GC): →↘↓↙←+A ou B ou C
Ku-Satsu Shinganken: ↓↙←+B (no ar)
***Emperor Drain:** →←↙↓↘+BC
***Ku-Satsu Deijinken:** ↓↙←→+BC (no ar)
****Leviathan Strain:** →←↙↓↘+C

JIN CHONREI

Emperor Elbow: →→ ou →→→+A
Emperor Eye (GC): ↓↘→+A ou C
Emperor Uppercut (GC): →↓↘+A ou C
Dragon Roll: ↓↘→+B
Emperor Drain (GC): ↓↙←→+C
***Emperor Fate:** →←↙↓↘+BC (carregar C)
****Emperor Fury:** →←↙↓↘+C

DUCK KING

HeadSpin Attack: ↓↘→+A ou C
Flying Headspin: ↓↙←+A (no ar)
Dancing Dive (GC): ↓↙←+B
Break Storm: →↓↘+B repetidamente
Duck Fake: ↓↓ (no ar)
Cross Headspin: ↑↓+D (no plano secundário)
***Break Spiral:** 360°+BC (de perto)
***Aerial Break Spiral:** ←↙↓↘→+C (no ar)
****Duck Dance:** →←↙↓↘+C repetidamente (4 níveis diferentes)
***Diving Punisher (Lv.1):** ↓↙←+BC (após o Duck Dance)
***Rolling Punisher (Lv.2):** ↓↘→+BC (após o Duck Dance)
***Dancing Caliber (Lv.3):** ↓↙←+BC (após o Duck Dance)
***Break Hurricane (Lv.3):** →↓↘+BC (após o Duck Dance)
***Super Pumping Machine:** →↘↓↙←+C (após o Duck Dance)

KIM KAPHWAN

Somersault Slash (GC): (c)↓↑+B
Crecent Slice (GC): ↓↙←+B ou C
Ground Eraser (GC): ↓↓+B
Aerial Stomp: ↓+B (no ar)
Sand Sweep: (c)↓↑+A
***Aerial Phoenix:** →←↙↓↘+BC
****Phoenix Assault:** ↓↙←↙→+C

BILLY KANE

Stick Thrust: (c)←→+A
Fire Thrust: ←→+C (após o Stick Thrust)
Stick Twist: A repetidamente
High Jump Stick (GC): ↙↓↘→+B
Dragon Flame (GC): ↓↙←+B
Sparrow Killer (GC): ↓↙←+A
***Flame Twist:** →←↙↓↘+BC
****Kurensatsukon:** →↘↓+C
****Salamander Stream:** →←↙↓↘+C

CHENG CHINZAN

Energy Drop: ↓↘→+A
Anti-Energy Drop: →↓↘+A
Boulder Roll (GC): (c)←→+B ou C
Blubber Attack: (c)↓↑+A
Blubber Boy: ↓↙←+B (carregue)
Fatty Bazooka: ↓↙←+C
***Lightning Drop:** (c)↙↓→+BC
****HoeHoe Drop:** ←↙↓↘→+C (no ar)

TUNG FU RUE

Shou-ha (GC): ↓↘→+A
Step Knuckle (GC): ↓↙←+A ou C
Geki-ha: ↓↘→+C (carregue)
Thousand Kicks (GC): →↓↘+B
***Senpu-Gouken:** →←↙↓↘+BC
****Super Geki-ha:** →←↙↓↘+C (carregue)

LAURENCE BLOOD

Bloody Spin (GC): →↘↓↙←+A ou C
Bloody Cutter (GC): (c)↓↑+C
Bloody Saber: (c)←→+C
Bloody Mixer: A repetidamente
***Bloody Flush:** →←↙↓↘+BC
****Bloody Shadow:** →←↙↓↘+C

WOLFGANG KRAUSER

Blitz Ball: ↓↙←+A ou C
Leg Tomahawk (GC): ↓↘→+B
Kaiser Claw: →↓↘+C
Dangerous Throw: ←↙↓↘→+A
Phoenix Throw: ←↙↓↘→+C
Lift-up Blow: →↘↓↙←+B
***Kaiser Wave:** (c)↙↓→+BC (carregue)
****Gigatec Cyclone:** 360°+C (de perto)
****Unlimited Desire 1:** →↘↓↙←→+A, A, B, C, B, C, A, B, C, C, ↓↙←+AC
****Unlimited Desire 2:** →↘↓↙←→+A, A, B, C, B, C, A, B, C, ←↓↙+AC

Preview Especial

STREET FIGHTER ZERO 3

"— Sabe, a beleza é tudo para um lutador. Uma luta bela é o maior espetáculo que o homem pode conceber. E minha beleza é o que mais prezo nesta vida. Diga-me se já vira alguma vez uma tez tão perfeita ou cabelos tão dourados? Sou a perfeição acima da imperfeição humana. Por que uso esta máscara? Ha-ha... Porque minha bela face está protegida por ela. Para que nada macule esta pérola de explendor supremo. Aliás, você não vai sequer tocá-la. Quem me garante isso? Oras, haha... Eu mesmo. E estas minhas garras... Você não gostaria de ver sua face jovem marcada pelo resto da vida, gostaria?"

Como de costume, somente aqui você encontra os maiores previews com a exclusividade que só a Gamers garante a você.

Que Street Fighter é uma das maiores sagas de jogos de luta de todos os tempos, isso ninguém pode negar. Que a Capcom lucrara milhares de milhões de dólares, fazendo seu nome emcima deste título, para isso também não há contestação. Agora, dizer que a Capcom não aprende com seus erros, isso é um grande erro. Street Fighter, em sua primeira versão, saíra ao mesmo tempo em que muitos outros títulos do gênero, como o primeiro Fatal Fury da SNK, e perdia em muito para tais títulos. Pouco tempo depois, tendo em vista isso, a Capcom lança Street Fighter 2: The World Warriors. Apesar de velho, com gráficos "à moda antiga" e uma velocidade bastante baixa, ainda hoje ele é considerado um dos maiores Streets já lançados. Entre as inovações, estava a possibilidade de se utilizar até oito (Ryu, Ken, Guile, Dhalsim, Honda, Blanka, Zangief e nossa amada Chun-Li) personagens (em SF1, somente Ryu e Ken eram selecionáveis, tendo de enfrentar sujeitos como Birdie, Gen, Adon e Sagat), fora os quatro chefes, que passaram a ser utilizáveis à partir da primeira, de uma longa série de *Upgrades*, atualização, SF2: Champion Edition e logo depois o SF2: Hyper Fighting. Os velhos freqüentadores de casas de jogos devem estar lembrados de uma versão pirata de SF2, onde eram possíveis "maravilhas" como Hadokens (aliás, uma das marcas registradas da série, que virara até sinônimo de "magias" em outros jogos) no ar, Shoryukens de cabeça para baixo, uma espécie de Hado-Shoryu, onde um Shoryuken poderia ser desferido várias vezes (até saindo da tela!), soltando uma leva enorme de Hadokens, e até a loucura de se morrer nos Bonus Stages! Mas voltemos ao assunto. Então veio Super Street Fighter 2: The New Challengers, adicionando quatro novos lutadores ao panteão das lendas e o sistema de combos. Contudo, nem o sorriso e gingado de Dee Jay, a força de T. Hawk, a pinta de Bruce Lee de Fei Long ou a beleza de Cammy, conseguiram o sucesso que a Capcom tanto desejou a este título. Em parte, isso se deveu pela expectativa dos fãs pela chegada de SF3, que se decepcionaram com o lançamento. Mas, logo em seguida, veio Super Street Fighter 2 X: Grand Master Challenge (ou Turbo, nos States), onde foram adicionados os Super Specials, como o Shinku Hadoken (que antes não tinha nome, sendo somente uma versão power do normal) ou o Izuna Drop, de Balrog / Vega (o espanhol das garras), com um dano elevadíssimo, e um dos mais poderosos vilões da saga: Gouki / Akuma. Então surgiu a série Zero (Alpha nos States), com gráficos mais leves, semelhantes a animes. E os Super Specials foram rebatizados de Super Combos. Cronologicamente, a série se localiza antes do acontecimento de Street Fighter. Ali, a barra de Super Special passou a acumular até três especiais, que agora possuíam seus verdadeiros nomes (Shinkuuuu... Hadoken!). Vários personagens surgiram, como Rose e o aloprado Dan Hibiki (Doshita doshita!), o único capaz de soltar a Super Taunt. Com Street Fighter Zero 2, surgiram os Custom Combos, onde era possível se montar seu próprio combo com golpes especiais e normais. Seu último *Update* ocorrera logo antes do lançamento de Street Fighter 3, com o surgimento da possibilidade de se usar a versão clássica de alguns personagens, Evil Ryu, Shin Gouki / Akuma e outras inovações menores. Assim, a série Zero chegou a fazer tanto sucesso quanto a série normal.

As expectativas para a seqüência de Street Fighter Zero 2 eram grandes. Muitos fãs vibraram com o anunciamento no natal de 97, da produção de SFZero 3. A notícia de que haveria mais de vinte personagens elevou o ânimo dos jogadores... Até que a Capcom anunciou que Street Fighter Zero 3 não sairia! Víamos aí o início de mais uma looooonga novela...

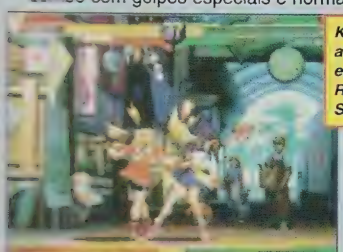
Mas a empresa parece ter aprendido. Com as longas novelas que foram os lançamentos das versões de SF, ela perdeu muitos adeptos à SNK, que a cada ano lança uma versão de cada um de seus títulos de sucesso. Assim, a softhouse volta atrás e anuncia para 5 de maio agora o lançamento da versão teste do arcade para o Japão.

Várias imagens já foram divulgadas, bem como os VINTE E CINCO personagens nesta versão presentes. **Ryu**, **Ken**, **Chun-Li**, **Sakura**, **Sagat**, **Guy**, **Sodom**, **Nash / Charlie** (hmm... Ele não havia morrido na versão anterior?), **Vega / Bison**, **Dan** (sim, ele está aqui!), **Birdie**, **Zangief**, **Dhalsim**, **Rolento**, **Gen**, **Rose**, **Adon** e **Gouki / Akuma** fazem parte dos lutadores que retornaram da versão passada. Dos *newcomers*, estão **Karin**, a pior inimiga de Sakura (vindo diretamente das páginas dos mangás de Street), a menininha de cachinhos dourados; e dois outros secretos (que muito provavelmente são **Cody**, de Final Fight, e mais um outro, do mesmo game, provavelmente Abigail). Só. "Só isso?", você deve estar se perguntando. "E os outros quatro?". Ah, aí está a surpresa. Here comes the new challengers! Os maiores World Warriors finalmente dão as caras, após quase cinco anos sem aparecer em games da empresa. Primeiramente, o mais bestial de todos os representantes brasileiros em games de luta. Não, não é do Eddy Gordo que falamos... **Blanka**, o elétrico brasileiro da Amazônia reaparece, acabando de vez com as histórias de que ele poderia ser o Charlie alterado geneticamente por Vega / Bison (coisa de americano, sabe...). O segundo dos que não foram é **Edmond Honda**, o lutador de sumô que salta mais alto que qualquer atleta e ainda de cara voa como um míssil! **Cammy**, ainda trabalhando para Vega / Bison, volta com seus Cannon Drills e sua gravatinha amarela. E por fim, um dos mais interessantes personagens da saga. Com sua agilidade sem igual, sua máscara (ainda sem o "7"), suas garras e seu ninjitsu espanhol, **Balrog / Vega**, o mais narciso dos guerreiros mundiais marca sua presença, ainda com seus golpes utilizando as paredes e as grades. Alguns personagens que foram ditos estar nesta versão não aparecem (ao menos inicialmente escolhidos), como é o caso de Guile. Por outro lado, personagens que seriam secretos são selecionáveis, como Dan e Vega / Bison. Mas dos que estão na versão, todos ganharam novos golpes normais, novos especiais e Super Combos.

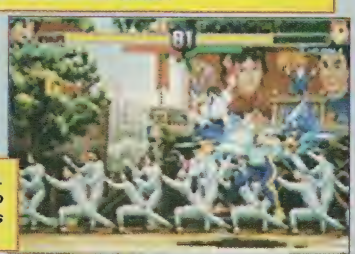
Quanto à parte gráfica, esta está muito mais elaborada e, apesar de utilizar-se da placa CPS2 (e não a versão 3, de Street Fighter 3 ou Red Earth / Warzard), a animação dos personagens superara a expectativas. O Frame Rate também está muito maior e mais fluente, com vários quadros de animação inéditos. Os cenários também possuem um nível de detalhes altíssimo (repare na tela da Chun-Li, todos aqueles homens fazendo Tai Chi; e no de Balrog / Vega, com a conhecida grade ou a de Guy, com vários personagens de Final Fight, o que inclue Andore e a hmm... "adorável" Poison). Outro detalhe é o Character Design, feito pelo mesmo criador de Street Fighter EX2, que aliás ficou muito bom. Os lutadores ganharam mais expressão (repare na Sakura, piscando um olho, ou Birdie, com os maiores "lábios de mel" do mundo dos games, ou mesmo a novata Karin, com o sua carinha de "anjo malvado"...), reforçando sua personalidade.

Mas vamos à jogabilidade. Seguindo os padrões de The King of Fighters 97 (com seus Advanced e Extra Modes), agora é possível se selecionar o modo de jogo. Esta é uma das maiores novidades desta versão. Existem três modos: o primeiro deles é o **Z Mode**. Com ele, a barra de Super Combo é verde, com um Z em seu canto e, quando cheia, brilha com a palavra "Go!". Ela é praticamente a mesma de SFZero, com a capacidade de acumular até três Super Combos mais fracos, mas sem o Custom Combo. O **W Mode** é exatamente o contrário; uma barra azul, que permite soltar o famoso Custom Combo de SFZero 2, mas nada de Super Combos. E a última delas, a **X Mode**, lembra um pouco a barra de Super Street X, com a capacidade de um único e poderosíssimo Super Combo acumulado em uma barra vermelha. E quando cheia, a palavra Super brilha.

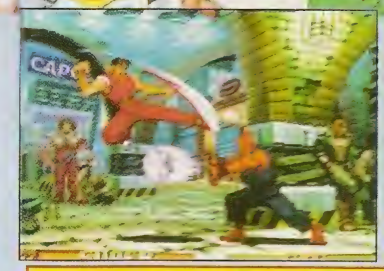
Nenhuma outra informação foi revelada, como os motivos de cada um por estarem no torneio, quem serão os personagens secretos ou demais dados pendentes. Mas fique atento: talvez algumas destas máquinas teste pintem pelo Brasil e você terá a oportunidade de jogar esta que promete arrasar nos arcades. Do contrário, continue ligado na Gamers. A qualquer momentos voltaremos com maiores informações, diretamente do Japão...



Karin, diretamente do mangá, contra sua arquiinimiga Sakura. Karin tem sua barra X cheia, enquanto Sakura tem sua barra Z com um nível. Repare também no sangue jorrando da boca de Sakura. Censura nos States?



Sakura e seu Shoryuken de 6 hits em Chun-Li. Repare na quantidade de detalhes na tela, indo desde o "Mestre Kame" saltando ao fundo até os carinhas praticando Tai Chi.



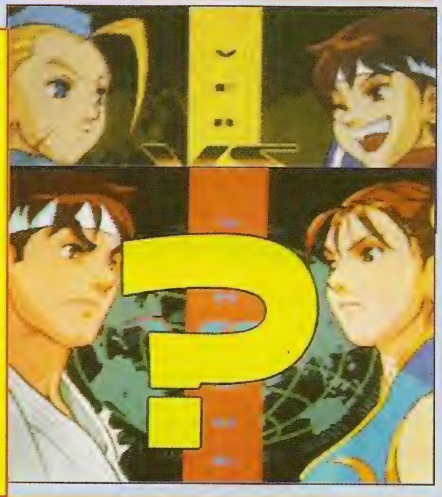
Aqui você confere uma luta entre o bom e velho Guy contra o poderoso Gouki / Akuma. A Barra de Guy, vermelha em X, pronta para um Super Combo poderoso. Na Barra Z de Akuma, cheia, pisca a palavra "GO!". Enquanto não se sabe se Akuma está em sua versão Shin, pode-se perceber vários dos personagens de Final Fight, como Andore (que pode ser um dos personagens secretos, juntamente com Guy) e a adorada Poison com sua miniblusa e sua minissaia...

Diante da estátua de Buda (!?! Ele tinha bigodinho francês?), com seus detalhes em ouro, Sagat, alto e com sua cicatriz como sempre, espanca (de leve) Adon. Repare que este último está em W Mode, onde é possível somente se executar os Custom Combos. Veja que aqui também o sangue jorra de Adon, após o novo soco (forte?) de Sagat. Aliás, reparou que há uma terceira barra logo abaixo da energia?

O velho duelo entre Ryu e Ken. Como já dito, novos quadros de animação foram adicionados, como o deste chute de Ryu. O estágio na cena é o de Ryu, com o templo de Street Fighter ao fundo. O sol vermelho atrás lembra um pouco o cenário de Sheng Long em Street Fighter 3. Aqui também são visíveis os ícones de vitória, que agora se localizam acima da barra de energia.

O grande ninja espanhol Balrog / Vega está de volta, com suas garras e seus saltos. Em sua tela, a velha grade retorna, permitindo usá-la para seus golpes. Do contrário, ele provavelmente se utilizará dos cantos para executá-los. Do outro lado, Cammy, com sua barra em X Mode. Pelo jeito, ela parece ainda trabalhar para Vega / Bison. Uma batalha de agilidade. Tocando neste assunto, ainda não se sabe quantas velocidades existirão.

Um dos maiores representantes do Brasil em games de luta está de volta. Blanka (assim como Balrog / Vega) retorna em dose dupla, em Street Fighter Zero 3 e em Street Fighter EX 2. Ele terá os golpes de Super Street X e alguns novos. Mas com certeza sua "bolinha" e seu "choquinho" estarão de volta. Aliás, com o uso da eletricidade, voltam a existir as animações de personagens eletrocutados. E, pelo visto, eles possuem um alto grau de detalhes. Repare que é possível claramente se ver que o personagem eletrocutado é Sodom, devido aos seus Sais. Espera-se o mesmo cuidado para os outros personagens.



A tela de seleção de personagens (25, sendo dois secretos) e a de Versus. O artwork é do mesmo autor dos feitos para SFEX2. Note que eles ganharam um novo carisma, reforçando a personalidade de cada um. A cara de psicótico de Balrog / Vega, a carinha alegre de Sakura, o bestial Blanka, a austera Cammy e o anjo mal Karin. Mas, voltando ao assunto das misteriosas barras abaixo do Life Meter, apenas sabe-se que: 1- Sua coloração muda de acordo com o modo escolhido (Z = Verde, W = Azul, X= Vermelha); 2- Não medidores de tontura, como em SF3; 3- enchem-se como em KOF, tanto com o recebimento de dano quanto o desferimento de golpes especiais e normais. Esta última tem fundo na imagem acima, logo que Sodom e Blanka possuem a mesma quantidade na barra (1º round), mas o samurai está com menos energia, ainda não encheu sua barra de Super Combo. Em contrapartida, Blanka está com o Super Combo cheio e com o Life Meter quase completo. Assim, entende-se que Blanka acumulou sua Mysterious Bar (horrível, não?) golpeando Sodom, que por sua vez encheu-a apanhando. De qualquer forma, sua utilidade real só será revelada no lançamento da versão teste...

Da esquerda para a direita, da coluna de cima para a de baixo: Rose, Gen, Rolento, Dhalsim, Zangief, Birdie, Vega / Bison, Nash / Charlie, Dan, Sodom (só ele é do contra...), Guy, Chun-Li, Adon, Sagat, E. Honda, Blanka, Balrog / Vega, Cammy, Gouki / Akuma, Ken, Ryu, Karin e Sakura. A trupe toda reunida.

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

MÁQUINA DE FLIPERAMA

Gabinete Ex 29' Luxo

- SEJA DONO DO SEU NARIZ
- VIRE UM OPERADOR DE MÁQUINAS PROF.
- RENTABILIDADE MENSAL (POR MÁQUINA) DE APROX. R$ 600,00
- LIBERTE-SE

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

PLAYSTATION • NINTENDO 64
SATURN • S.NES

VENDA • TROCA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP CEP 02831-000
E-mail: gamesoft@mandic.com.br

MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES

"— Homem-Aranha! Homem-Aranha! Os maiores vilões do mundo estão querendo explodir o planeta! Por favor, Homem-Aranha! Você tem de nos ajudar! Pra acabar com eles você precisa só piscar um olho, Homem-Aranha! Você vai nos ajudar?
- Cidadão desesperado com a ameaça da explosão do planeta
"— Hmmmm... ... Nhão!
- Homem-Aranha, em um momento de profunda reflexão...

Como o prometido na edição passada, aqui vão os golpes dos lutadores restantes, o que inclui Ryu em suas três formas (Akuma, Ken e ele mesmo), Shadow Lady (uma Chun-Li meio... Hmmm... diferente), Spiderman, Venom, War Machine, Mega War Machine (quase um Iron Man), Wolverine, Zangief e Roll. Qualquer dúvida quanto às legendas ou outras informações, consulte a edição nº 29. Divirta-se!

RYU

SPECIAL MOVES

RYU

Hadoken: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Hado no Kamae: ↓↘→ + Start
Shoryuken: →↓↘ + S
Tatsumaki-Senpuukyaku: ↓↙← + C (pode ser feito no ar)
Overhead Punch: →+SM
Spin Kick: →+CM

KEN

Hadoken: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Shoryuken: →↓↘ + S (pode ser feito no ar)
Tatsumaki-Senpuukyaku: ↓↙← + C (pode ser feito no ar)
Zenpo Tenshin: ↓↙← + S
Zen To: ↓↘→ + Start

AKUMA

Go Hadoken: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Go Shoryuken: →↓↘ + S (pode ser feito no ar)
Tatsumaki-Zankukyaku: ↓↙← + C (pode ser feito no ar)
Ashura Senku: →↓↘ + SSS / CCC ou ←↓↙ + SSS / CCC
Zenpo Tenshin: ↓↙← + S
Tenma Kujinkyaku: ↓↘→ + C

SUPER MOVES

TODOS

Shotokan Switch: →↘↓↙← + S (Level 1), sendo SR para Ryu, SM para Ken e SF para Akuma

RYU

Shinkuu Hadoken: ↓↘→ + SS (Level 1)
Shinku Tatsumaki Senpukyaku: ↓↙← + CC (Level 1)
Shin Shoryuken: →↓↘ + SS (Level 1)

KEN

Shoryureppa: →↓↘ + SS (Level 1)
Shinryuken: →↓↘ + CC (Level 1)
Shippu Jinraikyaku: ↓↙← + CC (Level 1)

AKUMA

Messatsu Go Hado: ↓↘→ + SS (Level 1)
Messatsu Go Shoryu: →↓↘ + SS (Level 1)
Tenma Go Zanku: no ar, ↓↘→ + SS (Level 1)
Shun Goku Satsu (Raging Demon): SR, SR, →, CR, SF (Level 3)

TEAM COUNTER

Hadoken: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Shinkuu Hadoken: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Stronger
Chain Combo no Pulo: Stronger
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: Não possui
Knockdowns: CF agachado
Air Launchers: SF agachado
AC Finishers: SF, CF, Hadoken, Hurricane Kick, Arremesso aéreo com SM, Shinkuu Hadoken (Ryu), Dragon Punch (Ken), Tenma Gou Zanku (Akuma)

COMBOS

TODOS

1) (Co) CR agachado --> Hadoken
2) (Co) SF agachado --> Shoryuken
3) (Co) CR agachado --> Tatsumaki-Senpukyaku
4) (Co) CR em pé, SF em pé --> Hadoken
4) (Pu) CF \/ CR agachado, CM agachado --> Hadoken
5) (Co) CR em pé, CM em pé, CF em pé
6) (Pu) CF \/ SF agachado /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) ↑ CM, (SuPu) SM --> AC Finisher

RYU COMBOS

1) (Co) CR agachado, CF agachado --> Shinkuu Tatsumaki-Senpukyaku (OPC)
2) (Co) CR em pé, SF em pé --> Shinkuu Hadoken ou Team Super
3) Special Partner --> Shinkuu Hadoken ou Team Super
3) (Co) CR agachado, SF agachado --> Shin Shoryuken
4) No canto: (Co) CR agachado, SF agachado --> Shin Shoryuken \/ SF agachado --> Shin Shoryuken \/ Shinkuu Tatsumaki-Senpukyaku

KEN COMBOS

1) (Pu) CR, (Pu) CM \/ CR agachado, CM agachado --> Shoryureppa ou Team Super
2) (Pu) CR \/ (Co) CR agachado, SF agachado --> Shinryuken
3) (Pu) CF \/ CF agachado --> Shoryureppa ou Team Super
4) (Pu) CF --> Tatsumaki-Senpuukyaku (no ar) \/ CM agachado, SF agachado --> Shinryuken (TA)
5) (Co) CR em pé, SF em pé --> Shippu Jinraikyaku

AKUMA COMBOS

1) Tatsumaki-Senpuukyaku com CF, CR agachado (OPC) --> Tatsumaki-Senpuukyaku com CF
2) (Co) CR em pé, SF em pé --> Messatsu Gou Hado ou Team Super
3) (Pu)CR, (Pu)CM \/ (Co)CR agachado, CM agachado --> Messatsu Go Shoryu
4) (Pu)SM \/ (Co)SR em pé, SR em pé, →, CR em pé, SF em pé
5) CF agachado, Raging Demon

SHADOW LADY

SPECIAL MOVES (Não, eles não são "sem nome")

Stomp Kick: ↓ + CM (no ar)
Neck Breaker: ↘ + CF
Shadow Drill: ↓↘→ + S
Electro Shock: →↓↘ + S
Missile Shot: ↓↘→ + C
Lightning Legs: C (rapidamente)

SUPER MOVES

Big Bang Laser: ↓↘→ + SS (Level 1)
Galaxy Missile: ↓↘→ + CC (Level 1)
Final Mission Charge: ←→←→ + CC (Level 3)

TEAM COUNTER

Shadow Drill: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Big Bang Laser: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Zigzag
Chain Combo no Pulo: Stronger
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: Não possui
Knockdowns: CF agachado
Air Launchers: CF em pé
AC Finishers: SF, CF, Lightning Legs, Arremesso aéreo com SM

COMBOS

COMBOS FÁCEIS

1) CR agachado, CF agachado --> Lightning Kick (OPC)
2) (Pu) CF --> Lightning Kick
3) (Co) SR em pé, SM em pé, SF em pé --> Shadow Drill

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Pu) SF \/ (Co) SR em pé, CF em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher
2) Pule na direção do canto: (Pu) ↓ CM, (Pu) ↓ CM, (Pu) ↓ CM --> AC Finisher
3) (Pu) CF \/ CF em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) ↓ CM, (SuPu) ↓ CM --> Lightning Legs

SPIDERMAN

SPECIAL MOVES

Web Ball: ↓↘→ + S
Spider Sting: →↓↘ + S
Web Swing: ↓↙← + C
Web Throw: →↘↓↙← + S

SUPER MOVES

Maximum Spider: ↓↘→ + SS (Level 1)
Crawler Assault: ↓↘→ + CC (Level 1)
Ultimate Web Throw: ↓↙← + SS (Level 1)

TEAM COUNTER

Spider Sting: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Crawler Assault: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Stronger
Chain Combo no Pulo: Stronger
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: SF em pé
Knockdowns: CF agachado
Air Launchers: SM em pé, CF em pé (após CM agachado)
AC Finishers: SF, CF, Web Swing, Arremesso aéreo com SM

COMBOS

COMBOS FÁCEIS

1) (Pu) CF \/ CR em pé, CM em pé, CF em pé
2) (Pu) CR, (Pu) CF \/ SM em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) SM, (SuPu) SF (TA)
3) CF em pé --> Web Ball com SR
4) (Co) SR em pé, SM em pé --> Web Throw com SM
5) CF agachado --> Web Swing (OPC)
6) Web Ball no ar com SF, Maximum Spider

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Co) CR agachado, CM agachado, CF em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> Web Swing com CR
2) (Pu) SR, (Pu) SM, (Pu) SF \/ (Co) CR em pé, CM agachado --> Spider Sting com SF
3) (Pu) SR, (Pu) SM, (Pu) SF \/ (Co) CR em pé, CM agachado, CF em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> Web Ball com SR
4) (Pu) SR, (Pu) SM, (Pu) SF \/ (Co) SM em pé --> Web Throw com SF (TA)
5) (Pu) SR, (Pu) SM, (Pu) SF \/ (Co) CR agachado, CM agachado, CF em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> Web Swing com CR
6) SR em pé, SR em pé, CR em pé, CM em pé, CF agachado --> Crawler Assault (OPC)
7) SM em pé --> Spider Sting com SR, SM em pé --> Spider Sting com SR...etc.

STRIDER

SPECIAL MOVES

Ame No Murakamo: ↓↘→ + S
Air Ame No Murakamo: ↓↘→ + S ou C (no ar)
Ghram: →↓↘ + S ou C
Bomb Drop: ←→ + C
Satellite Orbit: ←→ + S
Wall Cling: ↓↙← + S
Vagula: ↓↘→ + C
Formation A: →↘↓↙← + C
Teleport: ←↓↙ + qualquer botão

SUPER MOVES

Ouroburos: ↓↘→ + SS (Level 1)
Legion: ↓↘→ + CC (Level 1)
Ragnarok: →↓↘ + SS (Level 1)

TEAM COUNTER

Ame No Murakamo: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Legion: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Zigzag
Chain Combo no Pulo: Zigzag
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: Não possui
Knockdowns: CF agachado
Air Launchers: SF agachado
AC Finishers: SF, CF, Ame No Murakamo, Ghram, Arremesso aéreo com SM

COMBOS

COMBOS FÁCEIS

1) CM agachado --> Ame No Murakamo
2) (Co) CR em pé, CM em pé, CF agachado --> Ghram com CR
3) (Co) SR em pé, CR em pé, SM em pé, CM em pé, SF em pé, CF em pé --> Ghram ou Ame No Murakamo

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Pu) CF \/ (Co) CR agachado, CM agachado, SF agachado /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher

2) Oroboros Activation, (Pu) SF, (Pu) CF ∨ CR agachado, CM agachado, SF agachado --> Ragnarok

VENOM

SPECIAL MOVES

Lunge Bite: → + SF
Venom Fang: ↓↘→ + S
Venom Rush: ↓↘→ + C
Web Throw: →↘↓↙← + S

SUPER MOVES

Venom Web: ↓↘→ + SS (Level 1)
Death Bite: ↓↘→ + CC (Level 1)

TEAM COUNTER

Venom Fang: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Death Bite: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Stronger/Punch to Kick
Chain Combo no Pulo: Stronger
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: → + SF em pé
Knockdowns: CF agachado
Air Launchers: SM em pé
AC Finishers: SF, CF, Venom Fang, Arremesso aéreo com SM

COMBOS

COMBOS FÁCEIS

1) SM agachado --> Venom Fang
2) CF agachado --> Venom Fang
3) (Pu) SF ∨ CF em pé --> Death Bite ou Team Super
4) (Co) SM agachado, CM agachado --> Death Bite ou Team Super
5) (Pu) CF ∨ CF em pé --> CR - Venom Rush
6) (Co) SM em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) SM --> Venom Fang

COMBOS DIFÍCEIS

1) Arremesso com SF, SM em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM --> Arremesso aéreo com SM
2) (Pu) CF ∨ (Co) SM em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher
3) No canto: (Pu) CF ∨ (Co) SM em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> Arremesso aéreo com SM ∨ Death Bite ou Team Super

WAR MACHINE

SPECIAL MOVES

Knee Stomp: ↓ + CM (no ar)
Missile Shot: ↓ + SF
Shoulder Cannon: ↓↘→ + S
Low Shoulder Cannon: ↓↘→ + C
Repulsor Blast: →↘↓↙← + S
Smart Bomb: SR + CM
Flight: ↓↙← + CCC

SUPER MOVES

Proton Cannon: ↓↘→ + SS (Level 1)
War Destroyer: ↓↘→ + CC (Level 1)

TEAM COUNTER

Repulsor Blast: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Proton Cannon: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Zigzag
Chain Combo no Pulo: Stronger
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: SF em pé, CF em pé
Knockdowns: CM agachado
Air Launchers: CF em pé
AC Finishers: (SuPu) ↓ SF, Arremesso aéreo com SM

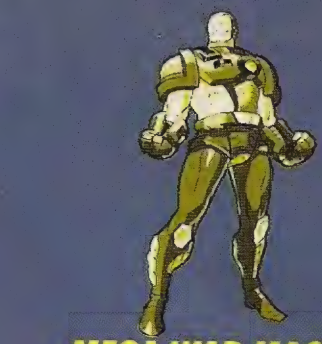
COMBOS

COMBOS FÁCEIS

1) (Co) CR agachado, CF agachado
2) SF agachado --> Shoulder Cannon
3) (Co) CR em pé, CF em pé --> War Destroyer
4) (Co) SR em pé, CR em pé, SF em pé --> Shoulder Cannon

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Co) CR agachado, SM agachado, CF em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) ↑ SF --> Shoulder Cannon com SR
3) (Co) CR agachado, CF em pé --> War Destroyer, CR agachado(OPC), CF agachado
4) Arremesso com SF no canto, (Co)CR agachado, CF em pé /\ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)↑+SF --> AC Finisher
5) Smart Bomb no ar --> Knee Stomp, (Pu) ↓ SF ∨ (Co) CR agachado, CF em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) ↑ SF --> Shoulder Cannon



MEGA WAR MACHINE

SPECIAL MOVES

Knee Stomp: ↓ + CM (no ar)
Short Beam: ↓ + SF
Shoulder Cannon: ↓↘→ + S
Low Shoulder Cannon: ↓↘→ + C
Smart Bomb: SR + CM

SUPER MOVES

Proton Cannon: ↓↘→ + SS (Level 1)
War Destroyer: ↓↘→ + CC (Level 1)

TEAM COUNTER

? ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Proton Cannon: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Zigzag
Chain Combo no Pulo: Stronger
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: SF em pé, CF agachado
Knockdowns: CM agachado
Air Launchers: CF em pé
AC Finishers: (SuPu) ↓ SF, Arremesso aéreo com SM

COMBOS

COMBOS FÁCEIS

1) (Co) CR agachado, CF agachado
2) (Co) CR em pé, CF em pé --> War Destroyer
3) (Co) SR em pé, CR em pé, SF em pé --> Shoulder Cannon

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Co) CR agachado, SM agachado, CF em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) ↑ SF --> Shoulder Cannon com SR
2) (Co) CR agachado, CF em pé --> War Destroyer, CR (OPC), CF agachado
3) Arremesso com SF no canto, (Co) CR agachado, CF em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) ↑ SF --> AC Finisher

4) Smart Bomb no ar --> Knee Stomp, (Pu) ↓ SF V (Co) CR agachado, CF em pé Λ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) ↑ SF --> Shoulder Cannon

ZANGIEF

SPECIAL MOVES

Elbow Drop: → + SM
Siberian Splash: ↓ + SF
Double Knee Drop: ↓ + CR ou + CM
Spinning Clothesline: SSS
Spinning Lariat: CCC
Green Hand: →↓↘ + S
Air Grab: →↓↘ + C
Spinning Piledriver: →↘↓↙←↖↑↗→ + S
Running Bear Grab: ←↙↓↘→ + C

SUPER MOVES

Final Atomic Buster: →↘↓↙←↖↑↗→ + SS (Level 1)
Ultra Final Atomic Buster: →↘↓↙←↖↑↗→ + CC (Level 3)
Iron Body: ←↓↙ + C (Level 1)

TEAM COUNTER

Running Bear Grab: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Super Spinning Clothesline: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)
Double Final Atomic Buster: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Não possui
Chain Combo no Pulo: Não possui

Super Jump Magic: Stronger
Strikes: Não possui
Knockdowns: CF agachado
Air Launchers: SM agachado
AC Finishers: SF, CF, SPD, Lariat, Arremesso aéreo com SM

COMBOS

COMBOS FÁCEIS

1) SF agachado, Green Hand com SF
2) (Pu) CF V CF agachado --> RBG
3) SM agachado Λ (SuPu) SR, (SuPu) CM, (SuPu) CF

COMBOS DIFÍCEIS

1) Pule sobre o inimigo - (Pu) ↓ SF V CF em pé --> Arremesso aéreo com CR
2) SM agachado Λ (SuPu) SR --> Spinning Piledriver
3) (Pu) SF V SM agachado Λ (SuPu) SR, (SuPu) CM --> Kick Lariat V CF em pé Λ Arremesso aéreo com CR
4) (Pu) ↓ CM V SM agachado Λ (SuPu) SR, (SuPu) CM --> Kick Lariat V CF em pé --> RGB, FAB ou SPD
5) (Pu) CF V SF agachado, Double Final Atomic Buster
6) (Pu) SF V SM agachado Λ (SuPu) SR, (SuPu) CM --> Kick Lariat V CF em pé --> Green Hand com SR, FAB
7) (Pu) SF V SM agachado Λ (SuPu) SR, (SuPu) CM --> SPD no ar

COMBOS COM ARREMESSOS ESPECIAIS

1) (Pu) ↓ CM, Qualquer arremesso especial
2) (Pu) ↓ CM V CR agachado, Qualquer arremesso especial
3) Pule sobre o oponente (Pu) ↓ SF V SF agachado --> Running Bear Grab
4) Pule parado, Qualquer arremesso especial antes de cair
5) Bloqueie um Partner Switch, qualquer arremesso especial (nossa... Esse vai mudar a sua vida...)
6) Espere que o oponente use algum especial que coloque-o no ar (Shoryuken, Spider Sting, etc, etc) e coloque-se embaixo dele. Então use SF agachado --> Qualquer arremesso especial

7) Arremesso que coloque o oponente no ar e, antes dele cair, Running Bear Grab ou SR em pé --> Qualquer arremesso especial
8) Depois de um Final Atomic Buster ou Spinning Pile Driver ou Running Bear Grab, se o oponente rolar, execute novamente o Running Bear Grab ou o Final Atomic Buster e ele rolará para seus braços

ROLL

SPECIAL MOVES (eles também têm nome...)

Mega Buster: ↓↘→ + S
Exploding Bouquet: ↓↙← + S
Item/Weapon Change: ↓↙← + C
Item/Weapon Use: ↓↘→ + C
Dependendo da intensidade do chute usado, ela poderá usar três armas diferentes:
Rockball (CR)- Uma bola é solta no chão, podendo ser chutada (se seu oponente for Rock ou Roll, eles também podem chutá-la). A bola desaparecerá após atingir o oponente ou quicar na parede algumas vezes.
Tornado Hold (CM)- É o item com que ela começa. Ao usado, cria um pilar de vento que mantém o oponente longe. Dependendo da intensidade do soco usado, ele terá uma distância. Tornado Hold também tem o poder de acertar em OPC, mas seu tempo de recuperação é lento.
Leaf Shield (CF)- Quando ativado, cria um escudo de folhas (arma de Woodman), que pode protegê-la de um único ataque normal. Se o comando de uso for repetido, as folhas que a rodeiam serão um projétil que passa qualquer outro projétil normal (Hadoken, Kinetic Card...) e serve como Air combo Finisher. O tempo em que ele fica acionado é de aproximadamente sete segundos. Após esse tempo (ou após ser atingido pelo oponente), o escudo desaparecerá.

SUPER MOVES

Hyper Roll: ↓↘→ + SS (Level 1)
Rush Drill: ↓↘→ + CC (Level 1)
Beat Plane: ↓↙← + CC (Level 1)

TEAM COUNTER

Mega Buster?: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Hyper Roll: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Stronger
Chain Combo no Pulo: Zigzag
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: Não possui
Knockdowns: CF agachado
Air Launchers: CF em pé
AC Finishers: CF, Mega Buster, Leaf Shield

COMBOS

COMBOS FÁCEIS

1) (Pu) SR \/ (Co) CR agachado, CM agachado, CF agachado --> Tornado Hold com SR (OPC) ou Mega Buster
2) (Co) CR agachado, CM agachado, CF agachado --> Rush Drill (OPC)
3) Flower Bouquet, CF agachado --> Rush Drill (OPC)

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Co) CR agachado, CM agachado, CF em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher
2) Ative o Leaf Shield, (Co) CR em pé, CF em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> solte o Leaf Shield
3) (Co) CR em pé, CF em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) SM --> Hyper Roll
4) No canto: Tornado Hold, CF em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher

WOLVERINE

SPECIAL MOVES

Berserker Barrage: ↓↘→ + S
Tornado Claw: →↓↘ + S
Drill Claw: direcional + SR + CM
Berserker Slash: ↓↙← + S

SUPER MOVES

Berserker Barrage X: ↓↘→ + SS (Level 1)
Weapon X: →↓↘ + SS (Level 1)
Fatal Claw: →↓↘ + CC (Level 1)
Berserker Rage: ↓↙← + SS (Level 1)

TEAM COUNTER

Berserker Barrage: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Berserker Barrage X: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chain: ZigZag
Chain Combo no Pulo: ZigZag
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: SF em pé
Knockdowns: Não possui
Air Launchers: CF em pé
AC Finishers: SF, CF, Drill Claw, Arremesso aéreo com SM

COMBOS

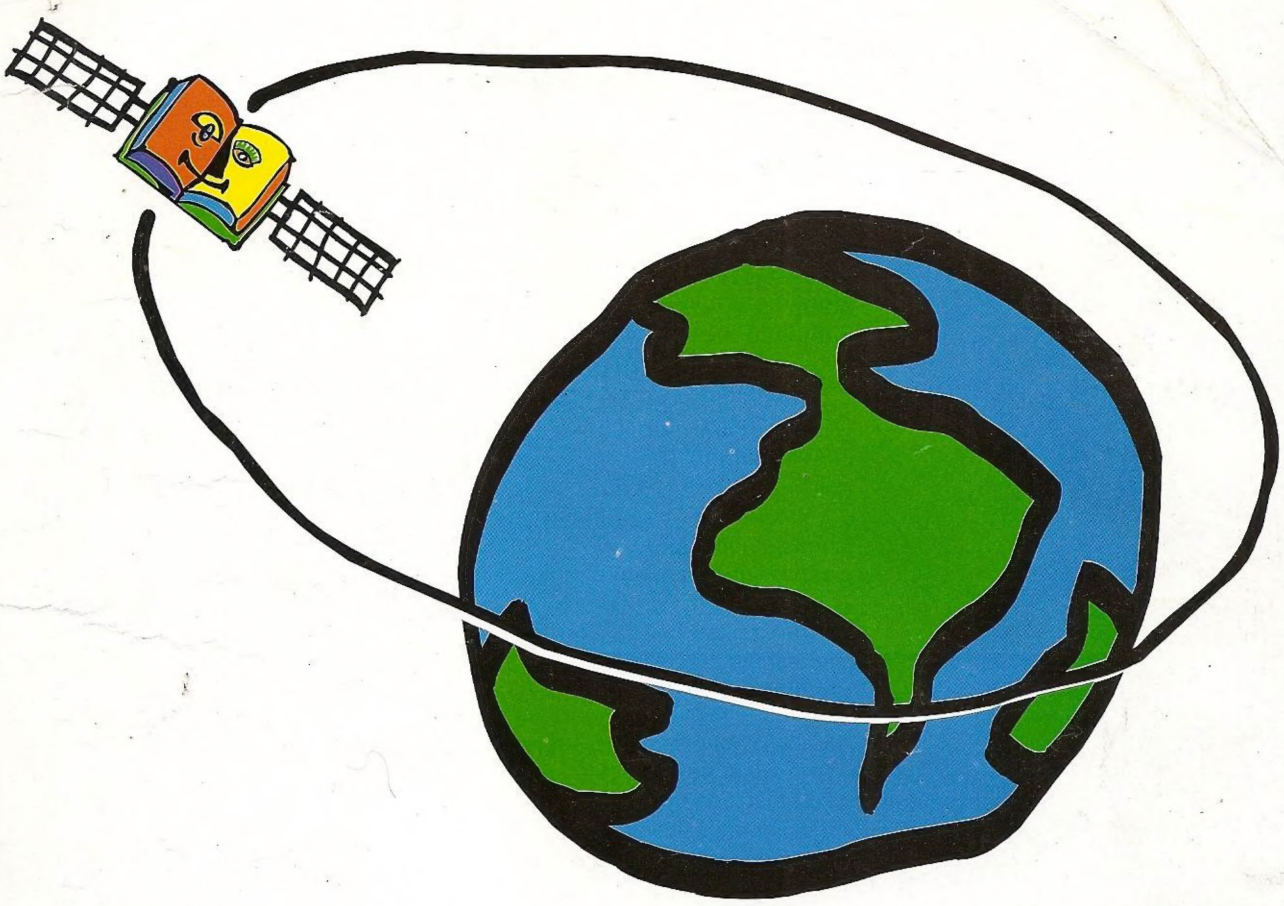
COMBOS FÁCEIS

1) (Co) SR em pé, CM em pé, CM em pé, SF em pé
2) (Pu) SF \/ CR --> Berserker Barrage X
3) (Pu) CF \/ CR agachado, CM agachado --> Berserker Barrage
4) (Pu) SM, (Pu) SM \/ CR em pé, CM em pé, SF em pé
5) (Co) SR em pé, CR em pé, CM em pé, CM em pé, SF agachado --> Berserker Barrage X
6) No canto: Arremesso com SM, SM em pé --> Fatal Claw

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Pu) SF \/ (Co) SM agachado, CF em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher
2) (Pu) SR, (Pu) SM \/ (Co) SR em pé, SM agachado, CF em pé /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher
3) (Pu) SR, (Pu) SM \/ (Co) SR em pé, CR em pé, SM em pé, SM em pé, CF agachado --> Tornado Claw
4) (Co) SR em pé, CM agachado, SF agachado, CF agachado --> Fatal Claw
5) Berserker Rage, (Co) CR agachado, SF agachado, SF agachado, SF agachado...etc.

Todo mundo vai ler.



Não perca o maior evento cultural da América Latina. Lá você vai encontrar os grandes lançamentos de todas as editoras brasileiras. Livros para ler, ver, aprender. Livros para crianças, gente grande e jovens. Livros para quem gosta de livros e também para quem gosta de Internet. Gente de todos os lugares do país e do mundo que vem para ler e acontecer.

Tudo organizado para funcionar como o grande programa da semana: estacionamento, praça de alimentação, eventos paralelos e até transporte grátis da estação Tietê do Metrô para o Expo Center Norte. Não perca a 15ª Bienal Internacional do Livro de São Paulo. Da última vez foram mais de um milhão de visitantes. Imagine agora.

15ª Bienal Internacional do Livro
São Paulo-98

Dias 29 e 30 de abril para profissionais. De 1 a 10 de maio para o público.
Expo Center Norte, das 10 às 22 horas.

EXPO CENTER NORTE

CBL
CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S.B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (BELA VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7202-2112 - (MUNHOZ JÚNIOR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupê, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E ..Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 L. 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 L. 15

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 S. 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - Rua do Catête, 311 L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra de Copacabana, 680 / 2º SS L. B - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 - (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - R. Dr. Nelson de Sá Earp, 95 L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA DA TIJUCA - Av. das Américas, 7707 - L.104 - BL01- Shop. Millenium

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. João Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 - (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 - (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel .: (079) 213-0699 - (SÃO JOSÉ)

http://www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444 / 831-0444